http://www.gamecenter.ru


Рекламно-издательская группа «Фантазия»

MegaGAME

Журнал для настоящих компьютерных игроков

Подробное освещение событий игрового мира

Самые свежие новости от издателей и разработчиков

Советы по прохождению и солюшны

№ 8
1999



Более 120 игр в номере

- Unreal: Return to Na Pali
- Mayday
- Man of War 2
- Amen: The Awakening
- и многие другие...

Наворот

GAME BEAST J-6906

Бестия



с сабвуфером внутри



Сумма технологий

Тест 3D-акселераторов

Как разогнаться за разумные деньги



LCD-мониторы

Ваш дорогой плоский друг...

МЕГА ХИТ

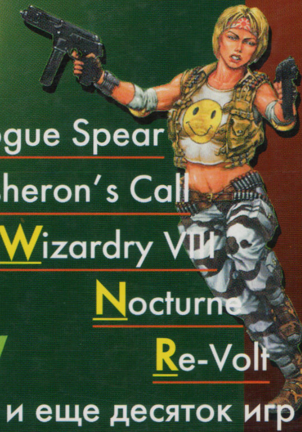
- Dungeon Keeper 2
- Might & Magic VII
- Kingpin

MegaGame

PREview

- Rainbow Six 2: Rogue Spear
- Asheron's Call
- Wizardry VIII
- Nocturne
- Re-Volt

и еще десяток игр



Mission Possible



- Star Wars Episode 1: Phantom Menace *Путеводитель юного Джедая*
- Requiem *Тактические советы ангелу-спецназовцу*
- Silver *Памятка коллекционера магических шариков*

ISSN 1560-988X

9 771560 988992 >

№8 1999

Mega GAME

Номер 8
1999

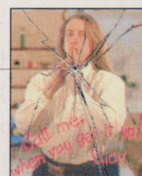
СОДЕРЖАНИЕ

Фантазия

8-21 30 ДНЕЙ НА ЛИНИИ ОГНЯ

ИЮЛЬ

...раздел посвящен событиям, произошедшим за месяц. Здесь содержится оперативная информация, полезная для ориентации в новых играх, фирмах, железках и т. д.



26 Предварительный Просмотр



МЕГАХИТ



Dungeon Keeper 2. *Кто-нибудь сомневается? За хороших еще не наигрались? Слюнки-сопельки героям-в-белых-одеждах подтирать еще не надоело? Скажем дружно ([illegible]!) «Надоело!». Мы хотим быть редиской [illegible] одным Злом хотим побывать. Ух мы этих [illegible] й прынцесс...*

И несравненный, обожаемый в поколениях **Might & Magic**. *Уже, как вы сами можете догадаться, седьмая часть. Ну что тут можно сказать? Это эпоха. Это мир. Это та обитель счастья, в которую всегда приятно возвращаться. И это мощнейший современный игровой продукт, который ЗНАТЬ мы все просто обязаны.*

Kingpin. *Тоже Зло. Тока наше, почти уже привычное, и уж совсем почти родное. Выйдите вечерочком на улочку потемнее, самый Kingpin начнется без предварительных объявлений. Оно вам надо? ТАКИХ острых ощущений? А если поиграть?*

Здравствуйте, дорогие читатели!

У нас для вас радостная новость: осенью мы собираемся начать меняться, во многом в соответствии с присланными вами пожеланиями (а вы думали, мы анкетки не читаем? Еще как читаем!). Одно из наиболее распространенных пожеланий (постер) мы сделали уже сейчас. Это потому, что постер делают дизайнеры, а они у нас пока еще по отпускам не разъехались. А вот всякие изменения внутри самого журнала ждут вас осенью, ибо осень у журналов — что понедельник у людей, осенью принято все менять, начинать что-то новое и так далее. Вот вернется вся читающая братия с морей и из-за границ, а мы им — бац! - новый, измененный журнал выдадим.

Осенью у нас появятся две новые рубрики. Чтоб вам аппетитней было, сразу скажем, какие именно (хоть названий мы им еще и не придумали): разбор почты (наконец!) и нечто эпическое про всевозможные игровые вселенные - откуда они взялись, что в них происходило вне всем известных компьютерных игр и так далее. Еще осенью мы, по вашим многочисленным просьбам, введем в «Обойму» оценки-рейтинги. Правда, мы все сделаем не так, как все, и называться это будет не рейтингом, а индексом, но это не важно. Суть-то все ровно будет примерно та же.

Ну и еще осенью мы станем еще лучше, краше, нарядней, интересней, хоть и не верится, что такое возможно. Такие вот мы скромные.

До свидания, дорогие читатели.

Иван Шаров

Список игр упоминаемых в номере

Главный редактор **Владимир Зайковский**

Редакционная коллегия (mg@gamecenter.ru)
Алексей Котко («Тридцать дней на линии огня», «Internet для геймера») kotko@gamecenter.ru
Петр Курков (выпускающий редактор)
Николай Скоков («Сумма технологий») nick@subnet.ru
Юрий Травников («Мега-Хит», «Обойма», «Стенка на стенку») jura@gamecenter.ru
Дмитрий Резников (зам. главного редактора; «Предварительный просмотр», «Mission Possible») sharov@gamecenter.ru

Адрес редакции: 111024 Москва абонентский ящик 101 (095) 273-6560

Литературная редакция **Сергей Котов** (руководитель) **Ольга Гулякова** **Людмила Колобова** **Наталья Савельева** **Елена Герасимова**

Дизайн и верстка **Денис Еремин** **Антон Коркин** **Лейла Беншуша** **Наталия Долгая** **Маргарита Зотова** **Игорь Когановский** **Сергей Тимонов** **Ольга Куликова** (обложка)

Фотограф **Андрей Давыдов**

Предпечатная подготовка **Репроцентр РА «Фантазия»**

Рекламная служба **Светлана Биневская** (руководитель) **Наталия Донская** (095) 273-6549, 362-1332

Служба распространения **Александр Ермолаев** (095) 234-9811

Цена свободная

Учредитель — **ООО «Рекламное агентство «Фантазия»**



Отпечатано в типографии **«Алмаз-Пресс»**

АЛМАЗ ПРЕСС

телю. (095) 253-80-51, 253-82-14, 253-80-45, 785-29-99

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года

Реклама в номере

www.gamecenter.ru

УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Вы можете подписаться на наш журнал

в любом отделении связи России и СНГ по объединенному каталогу «Почта России» и по каталогу агентства «Роспечать» — «Подписка через киоски» ПО ИНДЕКСУ

40888

Для жителей Москвы и Московской области открыта подписка через редакцию

Стоимость одного номера по подписке 53 рубля (с учетом доставки).

Подписная цена действительна до выхода следующего номера.

Для оформления подписки от вас потребуется:

1. Перевести по безналичному расчету сумму в зависимости от срока подписки.

Получатель: ООО «Рекламное агентство «Фантазия»
ИНН 7710152963, р/с 40702810700000001078
в ф-ле «Гостиный двор» КБ «Рублевский»,
к/с 30101810400000000218, БИК 044652218.

2. Прислать на а/я сообщение, где будут указаны ваши имя, фамилия, точный адрес и срок, на который вы хотите подписаться.

Отправить почтой копию квитанции об оплате по адресу: 111024 Москва-24, а/я №101, журнал «Mega Game».

Максимальный срок подписки — 6 месяцев.

СПРАШИВАЙТЕ ЖУРНАЛ «MEGA GAME» В КИОСКАХ И НА ЛОТКАХ ВАШЕГО ГОРОДА:

Москва

«Логос-М»
(сеть оптовых магазинов)
Страстной бульвар, 3
ул. Баррикадная, 2,
(095) 254-05-62
Старый Толмачевский пер., д.5, под. 2
ул. Волхонка, 6, стр. 1
ул. Краснопрудная, 7/9
2-я Звенигородская ул., 13
(095) 256-06-00
ул. Верхняя Сыромятническая, 2
Спорткомплекс «Олимпийский» (мелкооптовый рынок печатной продукции)
Олимпийский пр-т, 16
«Библио-Глобус»
Москва, ул.Мясницкая, 6
«Дом Технической Книги»

Киоски:
«Экто-пресс»
«Пресса»
«Центр-прессы»
«Метропресс»
«Московский Запад АП»
«Южное АП»
«Экополис»
«Мир прессы»
«Северное АП»

Санкт-Петербург

Альтернативная служба подписки «Петербург Экспресс»
ул. Таллинская, д. 6-в
тел.: (812) 325-0925

А ТАКЖЕ:

Абакан
Ангарск Иркутск. обл.
Архангельск
Барнаул
Белгород
Благовещенск
Великие Луки
Владивосток
Воронеж
Дзержинск
Екатеринбург
Иваново
Ижевск
Казань
Краснодар
Красноярск
Липецк
Махачкала
Набережные Челны
Н. Новгород
Новосибирск
Омск
Орел
Пермь
Сочи
Сургут
Сыктывкар
Таганрог
Тверь
Тольятти
Тула
Ульяновск
Уфа
Челябинск

Я хочу подписаться на журнал «Mega Game»

Фамилия ....

Имя ....

Отчество ....

Адрес ....

Телефон ....

Кол-во комплектов _____

Срок подписки _____ **мес.**

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ОПТОВИКОВ И РЕАЛИЗАТОРОВ ПЕЧАТНОЙ ПРОДУКЦИИ

Отдел продаж: 273-6560, 234-9811



СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА

Демоверсии

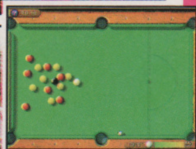


Читать обзоры — хорошо, но лучше все попробовать своими руками и глазами. В разделе ДЕМО — демо-версии игр, описываемых в номере.

- Ancient Conquest
- Arcade Pool 2
- Case Closed
- Castrol Honda Superbike 2000
- Deer's Revenge
- Drakan Demo-2
- Fighting Steel
- Hidden & Dangerous
- Pandora's Box
- Warhammer 40,000: The Rites of War
- Star Trek: Starfleet Command
- Sinistar Unleashed









Patches



Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть **МЕГАГЕЙМ**! Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

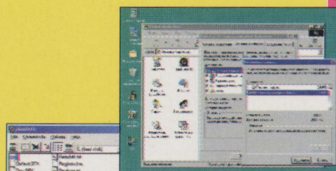
- Aliens vs. Predator: Save Game Patch
- TOCA 2: Touring Cars v. 4.1
- Fighting Steel v. 1.02
- Railroad Tycoon II: The Second Century v. 1.53
- Grand Prix Legends v. 1.1.0.3
- Outcast Patch 2
- Sid Meier's Alpha Centauri v. 4.0
- The Settlers III v. 1.38
- MiG-29 Fulcrum: IBS Update
- Arcade's Greatest Hits 2: Spy Hunter Patch

Полезные программы



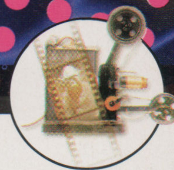
Всевозможные бесплатные программы, от аудиоплееров до веб-броузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD. Всем этим можно сразу же начинать пользоваться. Программы полезные, и их много, и это хорошо.

- Caesar
- GameSpy v. 2.10
- GameLaunch 3D v. 1.50.0666
- Screenweaver v. 2.02
- CyberView Image v. 4.5.1
- WinGate v. 3.0.2
- LView Pro v. 2.1
- Ulead GIF Animator v. 3.0a
- Princess Diana Tribute Screen Saver
- WinZip Self-Extractor v. 2.1





Видеосалон



Если у игрушки нет демо-версии — не беда! Хотя бы видеоролик разработчики-то сделали! А мы его представляем вашему вниманию. Итак, в разделе ВИДЕО — ролики, посвященные упомянутым в номере играм.

- System Shock 2
- Dungeon Keeper 2
- Heavy Gear II
- Psycho-circus







Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Window 95

Дорогой друг!

Нам, как джойстикам, хочется иметь обратную связь. Посему, если Вас не затруднит, заполните, пожалуйста, прилагаемую анкетку и вышлите ее нам по почте, e-mail'у или факсу в редакцию! Мы всячески обработаем результаты опроса и сделаем соответствующие выводы. Честное слово.

Редакция.

Ваш возраст:

- 1-8
- 9-13
- 14-16
- 17-20
- 21-27
- 28-50
- старше 50

Место жительства (город, область, страна):

Чем Вы занимаетесь?

- Учусь
- Работаю
- Служу в армии
- Пенсионер
- Бездельничаю

Как Вы узнали о нашем журнале?

- Заметил на прилавке
- Через знакомых
- Через сайт
- Из рекламы
- Ничего о вашем журнале не знаю

Где вы играете в компьютерные игры?

- Дома
- На работе
- В институте
- В клубе
- У друзей
- В игры не играю

Какие еще игровые журналы вы читаете?

- Навигатор Игрового Мира
- Страна Игр
- Game.Exe
- Игромания
- Всякие онлайновые

Имеете ли Вы доступ к Интернету?

- Дома
- На работе/в институте
- У знакомых
- Не имею

Если да, то играете ли вы через Интернет?

- Да
- Нет
- Ась?

Сколько часов в день Вы проводите за компьютером?

- Меньше 1 и не каждый день
- 1-2
- 2-3
- 3-4
- 4-6
- 6-10
- Еще больше, я маньяк
- Не вылезаю никогда вообще

Кроме игрушек, чем Вы занимаетесь за компьютером?

- А он разве еще что-то умеет?
- Работаю
- Болтаюсь по Интернету
- Просто сижу
- Это секрет

Оцените, пожалуйста, рубрики нашего журнала по пятибальной шкале (1 – совсем запущено, 5 – круче некуда):

- 30 дней на линии огня
- Игрок
- Предварительный просмотр
- Коктейль
- МегаХит
- Обойма
- Стенка на стенку
- Красота
- Mission Possible
- Игры, любимые народом
- Сумма технологий
- Бестолковые рейтинги
- Интернет для геймера
- Мои виртуальные похождения
- Ящик для мусора
- Комикс
- CD-ROM

Какие оценки, на Ваш взгляд, заслуживает наш журнал по следующим пунктам:

- Оперативность
- Содержательность
- Компетентность
- Художественное качество текстов
- Оформление
- Общее впечатление

Что в игровом журнале интересует Вас прежде всего?

- Preview
- Review
- Солюшны-проходилова
- Новости
- Сетевые игры
- Интернет
- «Железные дела»
- Информация о полезных неигровых программах и утилитах
- Чтиво
- Халява разная
- Чтобы было не стыдно читать в метро

Что, на Ваш взгляд, нам стоит изменить в MegaGame?

p.s. Купите ли вы следующий номер нашего журнала?

- Да
- Да!
- Да!!! Да!!! Скорей его сюда!!!
- Я подумаю...
- Если сильно попросите...
- Нет.

30 ДНЕЙ НА ЛИНИИ ОГНЯ

Здравствуйте, мегагеймеры! На дворе лето. Вы и так, наверное, это заметили. Это правило распространяется на всю территорию, расположенную повыше экватора. И линия огня по большей части не является исключением. И здесь тоже лето, и жарко здесь тоже. В августовском номере название новостного раздела как никогда точно соответствует процессу его изготовления. Если бы не редакционный кондиционер, того и гляди действительно огонь был бы. Да и так под влиянием высоких температур линия огня несколько расширилась и превратилась в целую полосу огня. Количество новостей при этом отнюдь не возросло, так что собирать их стало немного сложнее. Но мы, как видите, справились. А новости все те же — сплошные задержки и отсрочки в выпуске игр, некоторые из которых стали уже привычны, а сами названия этих мифических игрушек уже отождествляются с какими-то совершенно несбыточными проектами вроде коммунизма. Вот, например, долгожданный Tiberian Sun, выпуск которого планировался еще в прошлом году, в очередной раз обещается нам в конце августа. Я уже не говорю про такой традиционный долгострой, как Prey.

Да! Тут еще, как солнышко пригрело, обострилась активность издателей. К сожалению, активность эта не на пользу игрокам. Фирмы все покупаются и продаются, а квалифицированные работники так и кочуют из одной компании в другую. GT, например, попав очередной раз в глубокий минус, решила продать сама себя. Покупатели сразу сбежались, и новостные сайты в Сети заполнились сообщениями о продаже компании. Все это хорошо, конечно, но не думаю, что активность такого рода будет способствовать скорейшему выходу того же Unreal Tournament, который GT Interactive издает. Тем не менее игр за все лето вышло предостаточно, так что читайте новости, а потом все ИГРА-АТЬ! Это приказ.



ИЮЛЬ

1 1 июля появился наконец-то эмулятор платформы PlayStation для PC Bleem!. Теперь можно использовать всю мощь 3D-акселераторов в играх для PlayStation.

2 Компанией Firaxis анонсирована игра Sid Meier's Antietam!. Она станет первой игрой в серии Great Battle Series, о которой было объявлено ранее.

3 Вышел патч к игре Alien vs. Predator, позволяющий сохраняться посреди миссии. Инструкция по применению — в разделе читов.

4 Компания Bethesda Softworks должна была в этот день выпустить игрушку NIRA Drag Racing. Выпустила или нет — на момент сдачи номера информации не поступало.

5 Впервые о продаже компании GT Interactive было объявлено именно 5 июля.

6 Ubi Soft орелизила игрушку жанра action/adventure. Игра называется Tonic Trouble.

7 Sierra Sports выпустила симулятор рыбной ловли, который называется Field & Stream Trophy Bass 3D. Мультиплейер этой игры сразу же стал поддерживать сервер WON.net.

8 Фирма Electronic Arts выпустила симулятор парашютного спорта. Можно попрыгать с разными типами парашютов на территории разных стран. Любители экзотики могут даже сделать это в Москве. Игра называется Skydive!.

9 Вышел очередной патч для игры Sid Meier's Alpha Centauri. Уже четвертый. Он выложен на наш CD.

10 Заключено издательское соглашение между Rockstar Games и Moving Shadow Records, по которому Rockstar имеет право включить (и сделает это) музыку от Moving Shadow в свою игру Grand Theft Auto 2.

11 Объявлено о новом add-on'е к игре Microsoft Combat Simulator. Продукт будет называться Combat Expansion Pack, и его разработками уже занимается компания Horizon.

12 Бесплатный игровой сервер Heat.net с этого дня эксклюзивно поддерживает недавно вышедшую игру Kingpin: Life of Crime.

13 Компанией NovaLogic объявлено, что танковый симулятор Armored Fist 3 выйдет в конце августа.

14 Фирмы EA и Wizards of the Coast объявили о новой разработке на базе карточной игры MTG. В новой онлайновой стратегической игре будут цифровые карты, которые можно продавать и покупать.

15 Компании Core и Eidos объявили, что они собираются выпустить игру Tomb Rider II Gold совершенно бесплатно и будут распространять ее на своих Web-сайтах.

16 Valve Software и Sierra 16 июня выпустили продукт, который называется Half-Life Game of the Year Edition. Сюда, кроме самого Half-Life, вошли дополнительный многопользовательский контент и игра Team Fortress Classic.

17 Electronic Arts начала переговоры со звездой баскетбола — Майклом Джорданом. Возможно, Джордан будет задействован в играх от EA в течение трех лет. Предполагаемая сумма контракта — около $ 10 млн.

18 Глобальная игровая служба WON.net объявила, что самой быстроразвивающейся игрой на сервере стала игрушка Wordox, которая вышла двумя неделями раньше. Игра представляет собой что-то типа онлайнового кроссворда.

19 Компания Electronic Arts объявила о некоторых своих планах на осень. Выйдут add-on к игрушке Alpha Centauri и очередная серия Need for Speed.

20 Компания Simon & Schuster объявила, что игрушка Last Call выйдет в октябре этого года. Главный герой игры — американский бармен, задача которого — готовить коктейли и развлекать посетителей.

21 Появился первый дополнительный юнит к свежей (пока еще свежей) игре Total Annihilation: Kingdoms. Он называется Aramonian Flying Builder и его можно скачать с сайта Cavedog: www.cavedog.com/ta-kingdoms/.

22 Headgames объявила о намерении выпустить продукт, включающий в себя три спортивные игры: Brunswick ProPool, DartPro и AMF ProBowl.

23 Наряду с глобальными проектами издатель Interplay не гнушается и выпуском маленьких игрушек; в конце месяца фирма планировала выпустить небольшую карточную игру под названием Slansky's Table Poker.

24 Hasbro Interactive обнародовала финансовые результаты своей деятельности за II квартал 1999 года. Фирма сообщила о росте своего дохода на 53%; теперь он равняется 874,6 милн.

25 Вышла игра West Front Elite Edition, в роли издателя которой выступила компания Talonsoft.

26 Издательская группа Gathering of Developers обещала в этот день выпустить авиасимулятор Fly!. По всей видимости, это обещание будет выполнено, так как все разработки игры на момент сдачи номера были уже закончены.

27 Еще один продукт от группы GoD появится в конце августа. На сей раз это игра Darkstone.

28 GT Interactive, которая недавно объявила о своем разорении, тем не менее обещала орелизить игру Clans 28 июля. Посмотрим, сдержит ли она свое обещание.

29 Вышла очередная warhammer-игра. На сей раз одна из крупных компаний игровой индустрии — Mindscape выпустила игрушку Warhammer: Rites of War.

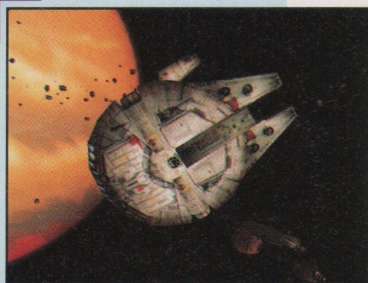
30 30 июня — 52-й день рождения Арнольда Шварценеггера. Без него, наверное, не было бы такого культового персонажа, как ХИЩНИК, и мы бы никогда не увидели игры Aliens vs. Predator.

31 В последний день июля компания Talonsoft клятвенно обещала выпустить игру Hidden & Dangerous. К моменту выхода журнала игрушка, наверное, уже появится в продаже.

Детали проекта X-Com Alliance

Одним из самых уникальных продуктов, продемонстрированных на прошедшей выставке E3, стала игрушка X-Com Alliance, которая объединяет в себе древнюю, но очень популярную стратегическую игру (помните UFO) со всей мощью движка Unreal. В результате всего этого должен получиться 3D-шутер с убойной графикой и всеми возможностями командной игры. Игроки вступят в схватку с инопланетянами в команде, состоящей из четырех человек, которых (как в старом добром X-Com !) надо будет предварительно вооружить и дать им ценные указания. Игроки смогут отобрать своих подчиненных (ими в сингле будет управлять компьютер) и выдать им соответствующее оружие для максимально удобного и успешного прохождения поставленной миссии. Следить за состоянием дел у партнеров по команде можно будет на небольших мониторах вверху экрана (смотри картинку). Там же можно будет контролировать их действия и командовать ими непосредственно во время самой миссии. К сожалению, выпуск игры ожидается не скоро — только во II квартале 2000 года. Основные особенности будущей игры следующие:





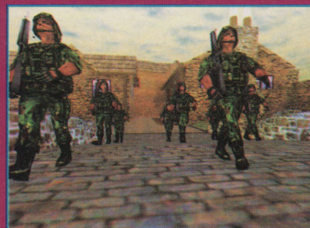


- Улучшенный движок Unreal.
- Выбор и снаряжение партнеров по команде в соответствии с заданием каждой миссии.
- Gameplay, ориентированный на командное взаимодействие в 3D-шутере.
- Поддержка многопользовательской игры по локальной сети или Internet. MG

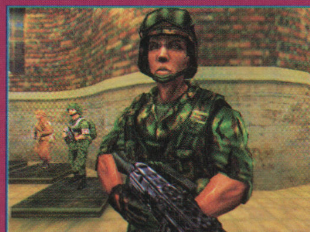
Открылся официальный сайт Team Fortress 2

URL http://www.team-fortress2.com

Компании Sierra Studios и Valve Software анонсировали открытие обновленного сайта, посвященного разрабатываемой игрушке Team Fortfess 2: Brotherhood of Arms. Сайт в данный момент уже работает, и его можно найти по адресу *www.team-fortress2.com*. Здесь уже есть несколько скринов из демоверсии TF2, которая имела большой успех на E3, также обещают море информации о готовящемся продукте. Team Fortress 2 станет игрушкой исключительно многопользовательской, где огромное значение для достижения победы будет иметь умение действовать в команде и общение между партнерами. Последнее планируют осуществить посредством встроенной системы голосового общения. В игрушке появится 12 уникальных классов персонажей, тренировочные миссии как для начинающих, так и для профессионалов, и еще много всего, что, несомненно, принесет ей успех и поднимет планку жанра многопользоваельских игр. MG









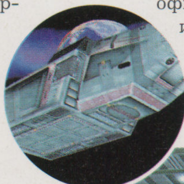
Short News

- Многие помнят старенькую, но во многом оригинальную игрушку Z, однако про ее создателей давно забыли. И вот недавно компания **Bitmap Brothers** неожиданно дала о себе знать. Разработчики заявили, что в недрах фирмы уже создаются два крупных проекта — **Z2** и **Speedball 2100**. Кроме того, фирма обзавелась новыми сотрудниками, которые уже давно работают в отрасли и должны внести оживление в работу **Bitmap Brothers**.

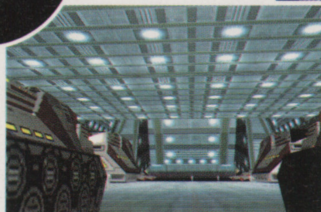
- **Microsoft** объявила о выходе add-on'а к игрушке **Links LS**, который называется **U.S. Open at Pinehurst**. Новый продукт включает классический **No. 2 Course** в том виде, как он был спроектирован для 1999 US Open.

Вторая версия Battlecruiser 3000 выйдет и в Европе

Компания 3000AD подписала дистрибьютерское соглашение, согласно которому версия 2.0 игры Battlecruiser 3000 выйдет на территории Европы. Это значит, что поклонники космических симуляторов могут больше не приобретать старую версию и не скачивать многомегабайтные патчи. Также не надо будет платить некоторую сумму в американской валюте для доставки игрушки из США. Пока намечено, что игра в Европе появится в конце лета. К этому релизу приурочена публикация подробного учебника по Battlecruiser 3000, который будет доступен для скачивания на официальном сайте игры. Учебник появится также на диске с игрой в формате PDF. Из других источников также поступила информация, что все-таки выйдет версия игры для Win32. Напомню, что ранее издатель Interplay отказался от этой версии из-за чрезмерной ее глюкавости. Новая версия будет использовать не менее новый графический движок с поддержкой Direct 3D и Glide, который ранее планировалось использовать лишь в сиквеле Battlecruiser 3020, находящийся сейчас в разработке. MG

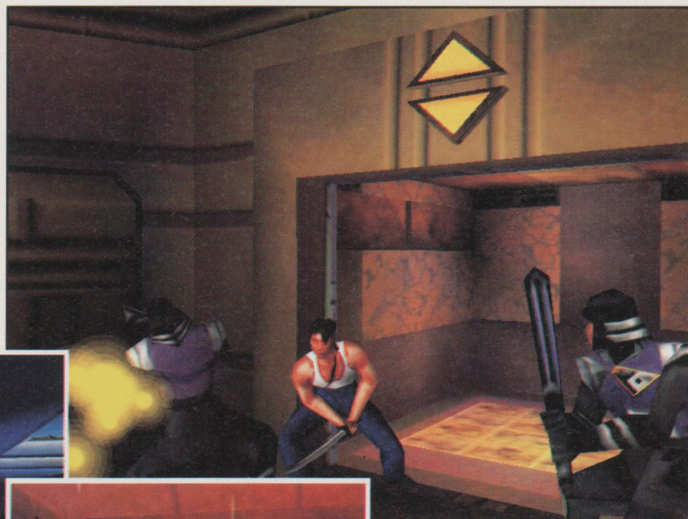






Eidos обнародовал детали игры Saboteur

При упоминании названия saboteur у меня просыпаются ностальгические воспоминания о том недалеком прошлом, когда PC AT 286 был предметом большой роскоши и его можно было найти по большей части только в успешных и продвинутых организациях, которые оснащались современными компьютерами по «последнему слову техники». А у большинства игроков, и у меня в том числе, дома было убойное устройство, называемое Spectrum. Загружалось оно, если не помните, с обычного кассетного магнитофона достаточно продолжительное время. И игр там было много. Простеньких, правда, зато много. Там-то впервые я и познакомился с игрой Saboteur. Она, по моему мнению, была лучшей в то время. На «Спектруме» уж точно. Помню, бегал там такой невзрачный ниндзя и убивал ударом ноги себе подобных. Были там и собаки, которых он тоже убивал.
И вот совсем недавно компания Eidos Interactive (www.eidos.com) объявила о разработке новой игры для PC, которая также будет называться Saboteur. Графика и разрешение, которые новая игра будет поддерживать, не идут ни в какое сравнение со спектрумовским предком, но gameplay, похоже, изменится не очень значительно, что должно способствовать популярности игры. Это будет third-person-шутер, где геймерам придется изрядно побегать по запутанным лабиринтам, порешать всякие логические задачки и немного поубивать отрицательных персонажей, которые будут этому всячески препятствовать. Главного героя будут звать Shin, и, как заявляют создатели, это будет «ниндзя наших дней». Современный облик герою придает нестандартное одеяние: черный спортивный костюмчик, закрывающий даже голову, сменился теперь облегченной майкой. Меч за спиной, правда, остался прежним. Не изменилась также собачка по имени Shiro. Однако теперь она выделена в помощь главному герою для выполнения важнейшей миссии: справедливого возмездия врагам, которые нехорошо обошлись с семьей Shin'а.







Основные особенности игры, анонсированной фирмой Eidos, следующие:

- Расширенная система ведения боя с большим количеством передвижений и видов оружия.
- Хорошо прорисованное окружение.
- Плавные движения персонажей.
- Двадцать огромных уровней, совершенно не похожих друг на друга.
- Возможность использования для передвижения транспортных средств, например мотоциклов. MG

Скоро выйдет add-on к игре Settlers III

Компания Blue Byte Software (www.bluebyte.com) немного приоткрыла завесу относительно того, каким будет новый add-on к игре Settlers 3, который называется Quest for the Amazon. Новый продукт обещает быть очень популярным прежде всего из-за популярности самой игры Settlers 3, которая уже разошлась по миру более чем полумиллионом официальных копий. А основные особенности нового продукта, который, кстати, показывался на E3 в прошлом месяце, следующие:

- Применение новых видеотехнологий.
- 10 новых карт для сингла.
- 10 новых карт для многопользовательской игры.
- Новый редактор уровней.
- 39 новых зданий, несколько новых пейзажей и т. д.
- Восемь новых заклинаний, уникальных для расы Amazons.
- Две новых кампании, по 12 миссий каждая. MG







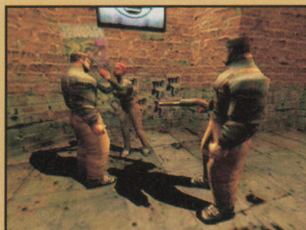
Short News

- Компания **Microsoft** выпустила новые апдейты к операционной системе **Windows 98**, которые вместе называются **Windows 98 Service Pack**. Апдейты эти исправляют некоторые ошибки, связанные с генерацией дат после 1 января 2000 года. Оставшиеся ошибки включают проблемы с датой истечения срока кредитки в программе **Microsoft Wallet**, а также неправильное ведение лога при онлайновой прозвонке (on-line calling).

- Вышла DVD-ROM-версия знаменитой игрушки **Baldur's Gate**. Она включает оригинальную версию игры, разработанную **BioWare**, которая ранее была доступна только на CD. DVD-версия примечательна тем, что здесь нет необходимости постоянно менять диски при переходе с одной территории на другую, что позволяет в полной мере наслаждаться игровым процессом.

Short News

● Компании **Interplay** и **Diesel** объединились и выпустили игрушку **Kingpin**. Теперь логотип производителя одежды будет встречаться кое-где в игре, а персонажи будут одеты исключительно в **Diesel**.



● Компания **Interactive Magic** объявила о своем намерении приобрести игровой сервер **The Gamers.Net**. Эта покупка будет сделана в рамках кампании **Imagic** по расширению своего присутствия в Internet.

● После успешного выпуска на платформе **Dreamcast** игра **Sega Rally 2** будет также выпущена и для PC. 25 июня игра уже вышла в Японии. Про релизы в остальных странах не было сделано никаких официальных объявлений.

● Компании **Sierra Studios** и **Gearbox Software** объявили о том, что дизайнер уровней **Richard Gray aka Levelord**, известный своими работами в игрушках **SiN**, **Duke Nukem 3D** и **Quake: Scourge of Armagon**, создаст многопользовательскую карту к игре **Half-Life: Opposing Force** — официальному expansion'у **Half-Life**'a.

● На сайте **Caesar 3 Heaven** появились несколько новых сценариев к известной игре. Они доступны для свободного скачивания в разделе Downloads.

● В соответствии с высказываниями Джона Скотта (**John Scott**) — программиста компании **Raven Software** — видеоролик игрушки **Soldier of Fortune**, который был подготовлен для **E3**, но по непонятным причинам не был показан, выложен на сайте **GameSpot.com**.

● Появился новый макровирус. Он снова атакует файлы **Microsoft World** и настолько могуч, что может просто сметать данные с жесткого диска. Вирус называется **July Killer**, и сообщение о нем проскакивало на сайте **CNN**. Не забудьте обновить базу данных вашей антивирусной программы.

Vampire: The Masquerade стала лучшей RPG по итогам E3

По прошествии месяца со времени проведения последней выставки E3 этого года все кому не лень стали вручать призы по итогам этого события. Вот, например, Activision и Nihilistic Software спешат поделиться своим успехом. Их игра Vampire: The Masquerade — Redemption получила приз от Игровых Критиков (Game Critics) как лучшая RPG, представленная на E3. Довольно почетная награда, нужно отметить. Сейчас жанр находится на подъеме, и выпускается огромное количество RPG, а «элементы RPG» добавлены чуть ли не в каждую современную игру. Да и жюри Game Critics достаточно авторитетное — сюда, например, вошли представители таких известных глобальных игровых сайтов, как Next Generation Online, Gamespot и IGN-PC. Сама игра, которая выйдет в IV квартале этого года, использует совершенно революционные технологии, здесь наличествуют мистический сюжет и прекрасная графика.





Создатели также обещают просто отменный multiplayer. Все они всегда обещают одно и тоже, поэтому не стоит верить. А картинки действительно красивые и немного жутковатые — смотрите сами. MG



Вышла новая онлайновая стратегия Spiritwars

Компания Kellogg Creek Software объявила о выпуске онлайновой игрушки SpiritWars. Игра представляет собой стратегию, которая объединяет жанры экономических карточных игр и классических настольных стратегических игрушек. SpiritWars является основным продуктом Kellogg Creek Software в целом и дизайнера Ренди Чейза (Randy Chase), известного своими политическими симуляторами The Doonesbury Election Game, Power Politics в частности. Создатели утверждают, что новая игра весьма оригинальна и заставляет немного подумать, а не просто поупражняться в реакции. SpiritWars доступна в двух версиях: полностью бесплатный вариант, который эксклюзивно поддерживается сервером WON.net, и расширенная платная версия, в которую можно поиграть на серверах компании Kellogg Creek. Игра, вроде, стоящая. Если вы заинтересовались — сходите на ее сайт, там выложено



ее полное описание и куча другой информации, которая представлена в доступной форме с красивым дизайном. Там же уже сегодня можно скачать всю игру. MG

URL http://www.spiritwars.com

Проблемы с Need for Speed: High Stakes



Стало известно, что некоторые пользователи новой игры Need for Speed: High Stakes, у которых на компьютере установлено несколько приводов CD-ROM, испытывают небольшую проблему: игра просто отказывается работать. В соответствии с информацией от службы технической поддержки Electronic Arts проблема изучена и найдено временное решение. Отделение контроля качества EA обнаружило, что игра не работает на компьютерах с несколькими CD-ROM, если она впоследствии запускается не с того устройства, на которое она была установлена. Когда тестеры компании запускали игру с того привода, с которого она была установлена, не было никаких проблем.

Поступило несколько отзывов, что предложенное EA решение не всегда работает, и проблемы все равно возникают, поэтому ребята с сайта Adrenaline Vault решили все проверить сами. Они протестировали игру на компьютере с двумя CD-ROM (E: и F:). При инсталляции и запуске игры с диска E: все работало превосходно, однако игра не работала при инсталляции и запуске с диска F:. Таким образом, обновленное решение проблемы выглядит следующим образом: инсталлировать и запускать Need for Speed: High Stakes следует с самого первого CD-устройства из всех имеющихся. MG



Болгарские разработчики скоро порадуют нас игрой Tzar

В разработке у болгарских разработчиков, которые называются Haemimont, в данный момент находится игрушка Tzar: The Burden of the Crown. Игра является стратегией реального времени с элементами RPG. Несмотря на то, что еще не найден издатель на территории США, игра обещает стать потенциальным хитом. Руководитель проекта Веселин Ханджиев (Vesselin Handjiev) поделился некоторой информацией о состоянии дел в разработке. Альфа-тестирование игры было намечено на конец июня. В конце августа игру планируют уже отдать в печать, а окончательный релиз пока намечен на сентябрь этого года. В данный момент разработчики заняты созданием таких специальных эффектов, как солнечный и лунный свет, которые призваны добавить в игру реализма. Хотя Tzar будет стратегией реального времени, здесь будут наличествовать многие элементы жанра RPG: experience, сложные разветвленные диалоги, нелинейные кампании, герои и проч. В комплект поставки игры войдет мощный редактор карт, с помощью которого можно будет редактировать практически все элементы игры и даже создавать собственные мини-RPG. Например, можно будет импортировать произвольные картинки, звуки и музыку, создавать уникальные карты и разрабатывать диалоги. Tzar будет также иметь расширенные многопользовательские возможности. В частности, игрой будут поддерживаться multiplayer-режимы Capture the Flag и King of the Hill. Специально для тех, кто любит похвастаться своими достижениями, предусмотрена возможность создавать видеоролики своих собственных игр, что будет способствовать росту популярности Tzar. В целом, игра эта в высшей степени многообещающая и достойная внимания. MG

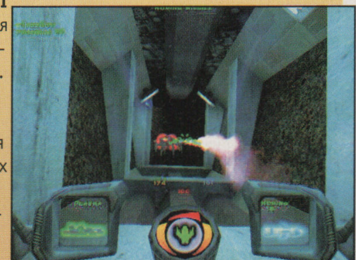






Short News

● Еще один игровой сервер **HEAT.NET** объявил, что игрушка **Descent III** теперь доступна для многопользовательской игры на сайте. Игра представляет собой 3D-шутер, который отличается от двух предыдущих частей разве что графикой да требовательностью к ресурсам.



● Компания **Hasbro Interactive** объявила о покупке марки **Formula 1** на следующие пять лет. Представитель компании сообщил, что в распоряжении фирмы есть профессиональная команда разработчиков, которая сможет создавать лучшие в мире гоночные симуляторы.

● Компания **Hasbro** анонсировала сборник классических аркад **Atari**. Сюда войдут такие хиты всех времен с известной платформы, как **Asteroids**, **Centipede**, **Missile Command**, **Tempest**, **Super Breakout** и **Pong**.

● Очередная задержка. На этот раз получено сообщение о задержке игры **Confirmed Kill**. Компания **Eidos** сообщила, что еще не согласованы все детали по изданию игры, чем, собственно, и вызвана небольшая отсрочка.

● Поклонники симуляторов роботов должны быть довольны — компания **Microprose** (*www.microprose.com*) объявила о некоторых своих планах на конец года. В ноябре планируется выпуск продукта **MechCommander Compilation**, а после этого, в декабре, должен выйти официальный expansion к игре **MechWarrior 3**. Никаких подробностей пока не сообщается.

● Компания **RadioActive Software** сообщила, что в разработке находится продукт **Half-Life Chronicles**. Это будет небольшая серия single-миссий, ее основное достоинство — она будет совершенно бесплатной. Появление продукта в Сети должно было состояться в середине июля.

Объявлены некоторые подробности игры Grimh

Немецкие разработчики, называющиеся Kainai, недавно обновили свой сайт, где появилась некоторая информация о готовящейся игре Grimh. Проект использует ряд самых современных технологий, в числе которых продвинутый графический движок Myrun 3D и технология с длинным названием Illusions-Lightsystem. Эти нововведения позволят создавать высокодетализированные пейзажи и персонажей при использовании около 9 тысяч полигонов (polygons) для каждой модели реального времени. Это позволит практически «оживить» актеров, задействованых в игре, и сделать очень качественные анимации. Текущий апдейт сайта посвящен прежде всего созданию игровых моделей для Grimh. В последнее время немецкие разработчики Kainai часто проскакивали в новостях на игровых сайтах из-за разрыва с издателями Blue Byte, причины которого не разглашались.









Картинок из игры пока нет, так как Grimh находится на ранней стадии разработки, зато можно посмотреть на некоторых рисованных персонажей игры, которые выглядят достаточно нестандартно. MG

Появилась очередная версия GameLaunch 3D



Вышла программка GameLaunch 3D версии 1.5. Утилита представляет собой инструмент для конфигурации видеокарточек, а также 3D-ускорителей для более оптимальной их работы в различных играх жанра action. Имеются в виду игры, созданные на базе движка Quake и всех его модификаций. Версия 1.5 известной программы включает поддержку карточек Riva TNT2 и Voodoo3, а также впервые добавлена поддержка Quake 3: Arena, равно как и некоторых других игр. Система конфигурации программы GameLaunch с поддержкой drag-and-drop также претерпела некоторые изменения, что позволит геймерам, например, переносить конфигурацию из одной игры в другую. Утилита эта будет записана на прилагающийся CD. Основные особенности версии 1.5:

- Поддержка Voodoo Banshee.
- Поддержка Voodoo 3.
- Поддержка Riva TNT.
- Поддержка Riva TNT2.
- Поддержка Riva TNT2 Ultra.
- Поддержка Quake 3 Arena. MG

Short News

- Поклонники игры **SimCity 3000** могут теперь скачать утилиту **Building Architect Tool** с сайта компании (***www.simcity3000.com***). Программа позволяет заменять стандартные здания игрушки собственными, спроектированными с помощью BAT.



- Компания **Activision** объявила о приобретении фирмы **Expert Software.** Официально сделка объявлена как слияние двух компаний, но детали соглашения означают, что **Expert** будет подразделением фирмы **Activision**, полностью ей принадлежащим.

Стала доступна некоторая информация по игре Babylon 5

Компания Sierra продолжает работы над космическим симулятором Babylon 5. Некоторое время назад фирма поделилась некоторой информацией относительно этого проекта. Наконец объявлено официальное название будущей игры — Babylon 5: Into the Fire. Sierra также заявила, что некоторые актеры, которые принимали участие в фильме, сыграют свои роли и в будущей игре. В частности, не изменится облик следующих героев: Sheridan, Delenn, Garibaldi, Lochley, Lorien, и это не считая новых персонажей игры, которых не было в фильме. Вообще, создатели обещают, что в игре очень многое будет взято из фильма, что должно повысить ее популярность, так как сериал Babylon 5 по-своему уникален и его смотрят очень многие. Напомню, что окончательный релиз игры намечен на начало следующего года, а вся официальная информация о проектах регулярно выкладывается на сайт SierraStudios.com. MG

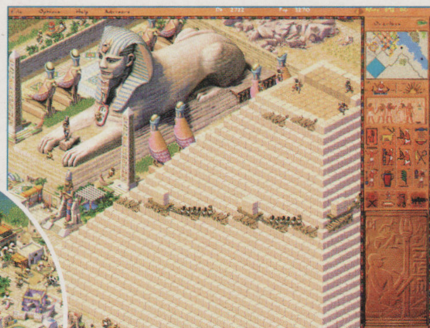




Открылся официальный сайт игры Pharaoh

URL www.pharaoh1.com

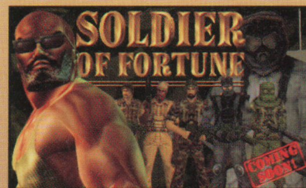
Секрет постройки египетских пирамид остается нераскрытым и по сегодняшний день. Они привлекают внимание жителей всего мира прежде всего своей таинственностью и огромными размерами. Даже странно, что пока такой очевидный сюжет оставался вне поля зрения представителей индустрии компьютерных игр. Похоже, компания Impression Games в ближайшем будущем исправит это досадное упущение. Осенью этого года должна выйти стратегическая игрушка о древнем Египте, которая называется Pharaoh. Игра охватывает временной период постройки пирамид и других монументальных сооружений. Кажется, Pharaoh будет очень напоминать SimCity — игроки будут строить древнеегипетские города. Создатели очень гордятся тем, что в их стратегии будут самые большие постройки за всю историю компьютерных игр. А на этой неделе открылся официальный сайт игры Pharaoh (www.pharaoh1.com), где помещена краткая информация об игре, новые скриншоты и данные о состоянии разработок. Создатели обещают регулярно обновлять сайт и помещать туда самые свежие картинки. Сейчас оттуда уже можно скачать видеоролики и звуковые файлы, представляющие непосредственно gameplay новой игры. MG





Short News

● Игрушка **Soldier of Fortune** от компании **Activision** по предварительным подсчетам выйдет этой зимой. Здесь вам придется выступить в роли «солдата удачи», чтобы выполнить ряд секретных миссий.



● Крупный издатель **Havas Interactive** объявил о подписании партнерского соглашения с известным мастером мотокросса по имени **Edgar Torronteras.** Он будет всячески способствовать разработкам новой игры **Edgar Torronteras' Extreme Biker**, которыми занимается **Deibus Studios**, а издавать игру будет **Havas.**

Alone in the Dark возвращается

Одна из самых популярных и известных игр жанра adventure Alone in the Dark должна вернуться на мощные компьютеры поклонников жанра в виде своей четвертой части, созданием которой в данный момент занимается фирма Infogrames. На выставке E3 этого года компания показала видеоролик из очень ранней альфа-версии нового проекта. Очевидцы утверждают, что видео выглядело очень впечатляюще, кроме того, Infogrames выпустила несколько картинок из игры. К сожалению, в планах компании не значится официальный релиз того ролика, который был показан на E3. А представитель фирмы заявил, что детали игры еще окончательно не установлены, так как Alone in the Dark IV находится на ранней стадии разработки. Infogrames выступит в качестве издателя, а разработками новой игры занимается команда DarkWorks. Разработчики планируют сохранить в четвертой части игры атмосферу оригинальной Alone in the Dark — основное слагаемое ее успеха, а также привнести в игрушку современные технологические наработки. Alone in the Dark 4 должна появиться осенью 2000 года. MG







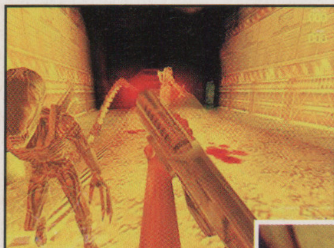
Новый проект компании Motosims

Фирма Motosims (www.motosims.com) начала разрабатывать еще один лицензированный гоночный симулятор. В этот раз используется марка Sports Car Club of America's (SCCA) Can-Am racing. В игру будут встроены онлайновая версия и возможность игры против компьютера. Поклонники жанра, по заявлению Motosims, будут довольны, так как игра использует графический движок, созданный специально для гоночных симуляторов. Игра, по предварительным подсчетам, должна появиться в начале 2000 года, и она, по всей видимости, станет первым продуктом недавно созданной фирмы Motosport Simulations. В разработке также находится игра Superbyke, которая представляет жанр мотоциклетных симуляторов. Основатель и глава Motosims Боб Маккарти (Bob McCarthy) сказал о новом проекте следующее: «Can-Am — это действительно очень популярные гонки, поэтому мы рады, что можем немного поспособствовать этой популярности. Мы сможем предложить конкурентоспособный онлайновый продукт всем поклонникам гонок, которые давно дожидаются возможности поиграть в реальный гоночный симулятор». MG

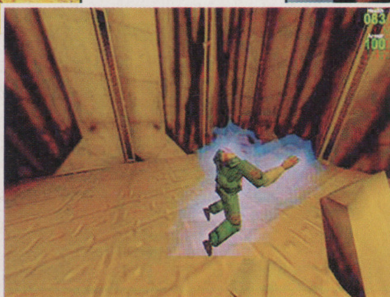


Играть в Aliens vs. Predator будет легче

Недавно вышла игра, которая называется Aliens vs. Predator. Чужие там сражаются с хищником, что в общем-то следует из названия. Есть там, правда, еще и десантник, который сражается и с чужими и с хищником, что из названия совсем не следует. Игрушка эта весьма примечательная даже для многочисленного жанра 3D-шутеров — графика здесь отменная, а звуковое оформление просто потрясающее. В Aliens vs. Predator уже стоит поиграть хотя-бы из-за злобной и качественной музыки и звуковых эффектов.





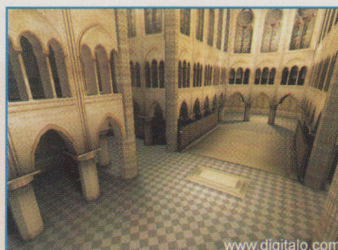


Так вот, есть у этой игры одна малоприятная особенность: здесь совсем нельзя сохраниться где-нибудь в середине миссии (записать, например, текущее положение на диск, чтобы потом начать с этого места).

Сразу после выхода игры многочисленные поклонники, которые в силу нехватки навыков не могли пройти ту или иную миссию, стали атаковать создателей с настойчивым требованием выпустить патч, который бы исправил это досадное упущение. Фирма Fox Interactive недолго ломалась, и очень скоро поступила информация, что патч-таки выйдет. И ведь не обманули. Спустя некоторое время патч был выпущен и в тот же день скачан нашими сотрудниками для последующего публикования оного на CD. MG

Epic Games о тенденциях в программировании

Один из ведущих программистов компании Epic Games Тим Свини (Tim Sweeney) недавно разродился интересной статейкой. Он пишет о тенденциях современного игроделания. В частности, рассматривается современное направление создания универсальных сложных программных продуктов (типа движка Unreal) вместо дорогостоящего софта, ориентированного на конкретную игру. В целом статейка могла бы рассматриваться как простая реклама движка, если бы она не была столь интересной. В данном случае действительно профессионал своего дела поделился своими соображениями. Тим рассказал о планах по дальнейшему совершенствованию движка. Перечислены некоторые новые проекты команды разработчиков, в частности сказано, что в дальнейшем технология будет ориентирована на аппаратное обеспечение high-end. Тим также упомянул о нетрадиционных применениях своего графического движка. Например, компания Digitalo Design использовала его для точного воспроизведения в электронном виде Собора Парижской Богоматери (см. картинки). А некоторые американские высшие учебные заведения используют лицензированный код движка Unreal для обучения студенов объектно-ориентированному программированию. MG



Вышел эмулятор PlayStation для PC

Недавно в новостях проскакивали сообщения о программке, которая позволяет играть в игры для платформы PlayStation на PC. Софт называется Bleem!, и в новости он попадал по двум причинам. Во-первых, это юридические проблемы создателей с компанией Sony, которая вдруг вздумала воспротивиться выпуску Bleem!, а во-вторых, это бессовестная задержка создателей — они разослали всем оплатившим программу совершенно бесполезный компакт-диск, с помощью которого она активируется, а выпуск основного софта немного задержали. История пока умалчивает, чем кончились разборки с Sony, но, по всей видимости, они кончились хорошо, так как Bleem! все-таки вышел. Этим создатели очень успокоили тех нетерпеливых покупателей, которые оплатили программу до ее выхода, — они уже начинали изрядно нервничать и подозревать надувательство. С помощью Bleem! теперь можно играть на PC в игры для PlayStation, используя при этом всю мощь аппаратного обеспечения PC (3D-акселераторы всякие). Разработками эмулятора занималась компания Navarre Corporation, и на ее сайте (www.bleem.com) уже сегодня можно посмотреть список игр для PlayStation, которые стопроцентно будут работать на PC с помощью Bleem!. Пока там значится 235 игр, но этот список постоянно растет. MG

Acclaim объявляет о новом проекте

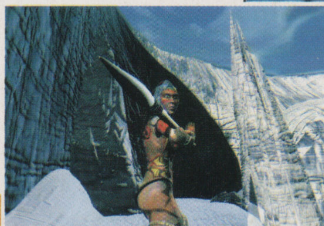
Компания Acclaim Entertainment официально объявила о своем новом продукте. Фирма продолжает упорно разрабатывать и без того продвинутую торговую марку South Park. Следующей игрушкой из этой серии станет South Park Rally. Разработками этой игры по известному на Западе телесериалу уже сегодня занимается компания Tantalus. По всей видимости, это будет еще один вариант простеньких гонок, при игре в South Park Rally головной мозг будет задействован минимально. Игрокам придется покататься на машинках, отдаленно напоминающих карты. Будет предусмотрен выбор одного из 15 разных персонажей, каждый из которых имеет свой уникальный автомобиль, соответствующий физиологическим особенностям героя. Игра выйдет с поддержкой multiplayer'а как для deathmatch'а, так и для совместного прохождения миссий и командной игры. Версия для PC будет поддерживать одновременную игру до восьми участников по LAN или Internet, хотя эта цифра еще не окончательная. MG



На территории США появилась игра Ring

Компания Mindscape выпустила игрушку Ring на территории США. Игра разрабатывалась фирмами Cryo Interactive и Arxel Tribe и представляет жанр adventure. Ring создана по мотивам грандиозного музыкального произведения Вагнера, которое называется «Кольцо Нибелунгов» (The Ring of the Nibelungen). Глобальный конфликт из легенды о нибелунгах перенесен создателями в сороковое столетие нашей эры, и, по заявлению создателей, обычная компьютерная игра поднимает такие вечные философские вопросы, как происхождение космоса и природа человека. В игре хорошо прорисовано трехмерное окружение и есть возможность 360-градусного обозрения. Добавлено более часа полноэкранных качественных анимаций. Музыкальное оформление, как и положено этой игре, на высочайшем уровне. В Ring звучит музыка в исполнении Венского симфонического оркестра под управлением сэра Жоржа Солти (Sir Georg Solti). Пройти сюжетную линию сложных приключений можно за одного из четырех персонажей мифов о нибелунгах: Brunnhilde, Loge of the Fire Spirit, Siegmund the Man-Wolf или Alberich the Dwarf Tyrant. Сюжет игры, кстати, отличается своей нелинейностью, и для каждого из персонажей он уникален. MG



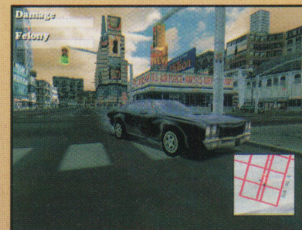






Short News

● Компания **GT Interactive** выпустила видеоролики своей игры **Driver**. После успешного показа на E3 этого года многие ожидают данную игру с большим нетерпением. Окончательный релиз **Driver**'а намечен на сентябрь нынешнего года.



● Компания **Impressions** (***www.impressionsgames.com***) спешит порадовать всех горячих поклонников серии игр **Caesar**. Она еще раз орелизила оригинальную игру **Caesar**. На сей раз совершенно бесплатно. Скачать игрушку всякий желающий может с сайта компании.

● Компания **3DO** объявила о выпуске продукта **Meridian 59 Liberation** — последнего апгрейда к своей онлайновой RPG **Meridian 59**. Сюда добавлены новые заклинания и новый боевой движок.

Short News

● Фирма **Eyst** объявила о готовящемся выпуске демки игрушки **Wartorn**. Событие это должно было произойти в июле.



● Фирма **The Coven** выпустила продукт **Deadlode II**, который представляет собой многопользовательский mission pack к игре **Quake 2**. Здесь представлены 10 миссий для игры по сети, 14 новых видов оружия, две тренировочные карты для режима on-line и многое другое.

● Крупный издатель **Activision** прикупил себе фирму-разработчика **Elsinore Multimedia**, создавшую игру **Cabella's Big Game Hunter**. Причиной приобретения **Activision** обозначила высокое качество игр, которые делает **Elsinore Multimedia**.

Создатель SimCity получает признание

Недавно случилось еще одно событие, подтвердившее факт, что компьютерные игры входят в нашу жизнь, как какая-то культура или даже искусство, наподобие, например, живописи или музыки. Создатель игрушки SimCity Уилл Райт (Will Wright) неожиданно попал в список 100 самых знаменитых людей в индустрии развлечений, куда создатели компьютерных игр ранее никогда не входили. Причина этого обозначена следующим образом: «он породил миллионы дизайнеров городов». Также, конечно, рассматривалась и его следующая игра, которая в данный момент находится в разработке и называется The Sims. Она уникальна и имеет все шансы повторить успех самой первой игрушки SimCity. Однако наивысшим достижением в карьере Райта является совсем не легендарная SimCity, а его первая игра, которая называется Raid on Bungeling Bay. Если вы не помните, это была простенькая вертолетная стрелялка, что, однако, не помешало ей разойтись по всему миру миллионными тиражами (только в Японии было продано около 750 тысяч копий). MG





А у нас...

Сезон отпусков у нас. Тратим заработанные деньги. Наши издатели и разработчики, похоже, делают то же самое. Очень успешно. Однако нельзя не отметить тот факт, что самые сознательные из них все же работают.

Известная фирма «Новый Диск» вовсю трудится над своим новым проектом «Z. A. R. Mission Pack / Новые миссии». Название говорит само за себя. Даже непонятное словосочетание Mission Pack заботливо переведено на русский язык, чтобы, так сказать, всем понятно было. Творение сие, по сообщению самой компании «Новый Диск», должно появиться в продаже в конце июля (оно, наверное, уже там). Создатели говорят, что нас с вами ждет совершенно новая игра, в которую будут включены 23 миссии и 24 новые многопользовательские карты для сражений в Internet'е или по локальной сети. Неплохо, по-моему для Mission Pack'а, потянет на самостоятельную игру. Тем более, что и возможности нового продукта возрасли очень существенно: добавлена полная поддержка современных графических акселераторов и чудовищных девайсов, именуемых четырехканальными звуковыми картами. А в целом, конечно, поклонники игры Z. A. R. должны остаться довольны. В новом продукте вас порадуют все те же потрясающие битвы роботов на далекой планете. Будет море специальных эффектов (как звуковых, так и графических), динамичная музыка и убойный gameplay. Системные требования Z.A.R Mission Pack более чем просто невысокие: для нормальной игры достаточен P 133 и 16 Мбайт памяти.



Компания «Бука» продолжает окучивать поле деятельности наших народных героев. После успешного виртуального воплощения «Петьки и Василия Иваныча ...» фирма решила взяться и за Штирлица. Правда, в игре он почему-то будет называться Штырлиц и будет совсем не русским разведчиком, а самым настоящим немецким офицером. Сама игра, по всей видимости, окажется очередным рисованным квестом, напичканным всякими гнуснейшими загадками. Полное ее название — «Операция “Бюст”, или Новые приключения Штырлица». Не понятно, почему «Бука» анонсировала свою игру как «эпопею о самом народном из всех героев», ведь всем известного народного героя звали по-другому... Однако досадные опечатки в названии не помешают вам в недалеком будущем пройти все семь этапов игры, пообщавшись с более чем 70 персонажами.



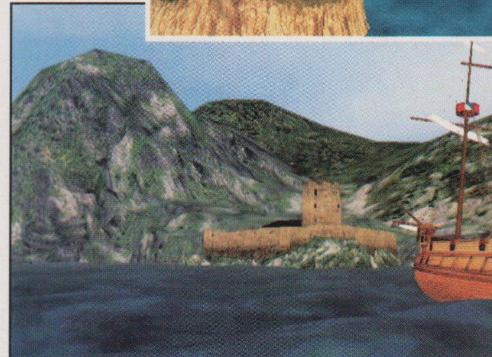


В московском компьютерном клубе Nirvana 10 — 11 июля прошел грандиозный командный турнир по игре Quake 2 (3x3). Сюда съехались лучшие кланы из многих государств СНГ — Украины, Белорусии, Казахстана и многих других. Также широко были представлены российские города. Отовсюду приехали только лучшие. В турнире принимало участие аж 32 команды, хотя до последнего момента не было точно известно, кто же все-таки приедет. А победила первая команда Kick-1 (CooKiE, Crusader и InfiDel) лучшего московского клана Kick. В финале в упорной борьбе были повержены некие x3 (Hi-JackeR, RaptoR и [NiP]-GL).

У российской компании «Акелла» в разработке находится игра Corsairs, выход которой намечен на осень этого года. Судя по названию, это будет настоящая пиратская игра, которая объединит в себе жанры action и RPG. Создатели утверждают, что здесь будет прекрасная полностью трехмерная графика и хорошие графические специальные эффекты, которые сделают игровое море практически неотличающимся от настоящего. Правда, в середине лета «Акелла» столкнулась с небольшой проблемой. Дело в том, что совсем другая компания выпустила игру с таким же точно названием, поэтому для англоязычной миссии пришлось придумать новое. На момент сдачи номера игра называлась Sea Dogs, но это не окончательный вариант, возможно, игра выйдет и под другим названием.







Вот так у нас. Неплохо, по-моему. MG

А у них...

Несмотря на лето, у них появится большое число игрушек уже в августе. Среди них, конечно, есть такие проекты, которые неоднократно откладывались и задерживались, поэтому число выпущенных игр, возможно, будет отличаться запланированного.

Вот, например, есть такая игра Command and Conquer: Tiberian Sun. Первоначально намечалось ее орелизить еще в прошлом году, но с тех пор дата выпуска сдвигалась несколько раз. В итоге до сих пор игра не появилась. И вот в очередной раз Westwood объявил «окончательную» дату выхода — конец августа. Игрушка представляет собой сильно продвинутое продолжение стратегии реального времени Command&Conquer. В свое время эта игра была очень популярна и составляла достойную конкуренцию великому Warcraft'у. Отчасти поэтому Tiberian Sun не просто ожидается с нетерпением, но и любая, даже самая маленькая, новость о ней за считанные часы расходится по Internet'у. Что ж, посмотрим: появится ли игрушка этим летом или нас попросят еще немного подождать.





Еще один долгожданный проект — это Homeworld от компании Sierra. Игра должна представить жанр космических стратегий. В отличие от предыдущего экземпляра, по Homeworld доступно гораздо больше информации. Однако и здесь не все просто — в Сети есть много картинок из игры, но ни на одной из них не прослеживается какое-либо отношение игрушки к стратегическому жанру. Везде какие-то космические корабли крупным планом, пусть и очень красивые. Напоминает обычную космическую леталку.





Acclaim Entertainment тоже не осталась в стороне, несмотря на лето. В середине августа фирма планирует выпустить во многом оригинальную игрушку Re-Volt. Это будут простенькие гонки, которые практически не потребуют от вас активной работы головного мозга. Придется поездить на радиоуправляемых машинках, например, по квартире. Преимущество этой идеи очевидно: маленькие машины нельзя разбить, зато они могут красиво переворачиваться и летать при разного рода столкновениях.



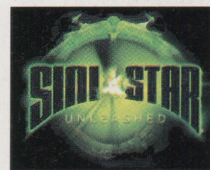
В последнее время все чаще и чаще встречаются 3D-шутеры по библейскому сюжету ... или, лучше сказать, по сюжету, приближенному к библейскому. Вспомним хотя бы Requiem. В августе должна появиться еще одна игра, где игрокам придется выступить в роли ангела, — это Messiah от компании Interplay. Главного героя зовут Боб (странное имя для ангела — никогда не «встречал» ангелов с таким именем...), и его посылают на землю для борьбы с силами дьявола.



В самом конце августа компания Nova Logic планирует выпустить игру Delta Force 2. Сиквел, как всегда, является ничем иным, как улучшенным продолжением первой части. И на этот раз так же. Это будет военная трехмерная стрелялка на открытых и практически безграничных пространствах. В первой части был достаточно дохлый сингл, зато многопользовательская игра в Delta Force отличалась своей продвинутостью. Рискну предположить, что во второй части разработчики сконцентрируются на мультиплейерных аспектах игрушки.



Сегодня каждая крупная компания-издатель считает своим долгом выпустить какой-нибудь римейк старой классической игрушки. Вспомним хотя бы Asteroids от Activision, Frogger и Centipede от Hasbro и Sentinel Returns от фирмы Psygnosys. Компания THQ решила поддержать эту традицию и в конце лета выпустить игрушку Sinistar Unleashed. Те, кто помнит древний Sinistar, должны по достоинству оценить новое творение разработчика Games FX. Только вот системные требования игры возросли до неприличия — сегодня не многие смогут это себе позволить.



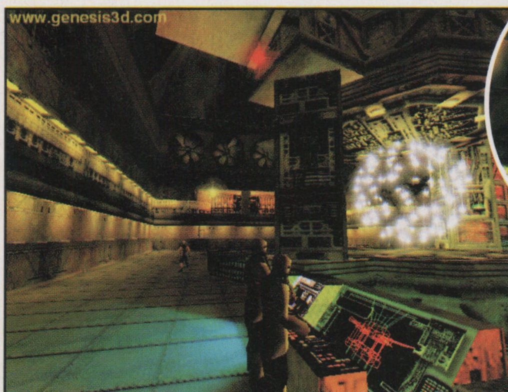


Понятно, что летом У НИХ игры выходят в количестве, если и меньшем, чем зимой, то совсем не на много. Хорошо им. MG

Информация о продукте Generic 3D

Достаточно интересное сообщение. Есть такой графический движок Generic 3D. Он распространяется совершенно бесплатно по Сети, и с его помощью можно создавать собственные игрушки жанра 3D-шутер. Разработчики сего программного продукта (www.genesis3d.com) недавно создали небольшую демонстрационную игрушку, картинки из которой прилагаются. Надо отметить, что трехмерное окружение прорисованно довольно неплохо, а сама демка смотрится просто отменно. Я недавно скачал полную версию означенного 3D-движка и был впечатлен маленькой демкой, которая прилагалась. Думается, что серьезная компания-разработчик сможет сделать из технологии Generic 3D просто конфетку, вложив при этом совсем небольшие деньги. Кстати, разработчики утверждают, что их творение прежде всего ориентировано на графические акселераторы второго поколения и выше. Наверное, имеется ввиду все, что круче первой Voodoo. Но и без упомянутых устройств движок будет работать. MG





Кардинально изменился сайт компании Raven Software

Компания Raven Software уже давно хорошо известна всему игровому сообществу. Чего стоят, например, такие безусловные хиты, как Heretic или Hexen. А готовящийся Soldier of Fortune вообще ожидается с большим нетерпением. Зато внешний вид сайта компании (www.ravensoft.com) все это время оставлял желать лучшего. Недавно он изменился совершенно кардинально: антикварный дизайн сменился чрезвычайно симпатичным и современным. Теперь сайт разбит на странички, которые посвящены отдельным игрушкам компании Raven, как уже вышедшим, так и находящимся на данный момент в разработке. На расстоянии одного клика мышки теперь находятся новости, информация о разработках, скриншоты, линки и многое другое. По мнению дизайнеров, после нескольких месяцев работы над оформлением и контентом сайта, он теперь поистине является «лицом» знаменитой фирмы. MG



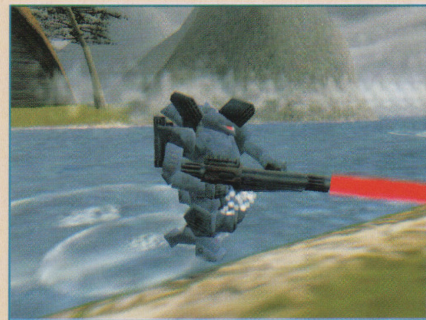
Short News

- Продается компания **GT Interactive** (***www.gtinteractive.com***). Это сообщение поступило после оглашения компанией годового убытка в размере 31,3 млн английских фунтов. Недавно вышли две успешные игры от GT — это **Driver** и **TA: Kingdoms**, но, по всей видимости, на продажу это никак не повлияет. Сразу же нарисовались компании, заинтересованные в покупке. В их числе **Lagardere**, **Disney**, **Hasbro** и **Infogrames**, однако пока не последовало официальных сообщений.

- Компании **Hasbro** и **Microsoft** подписали соглашение о бесплатном распространении почтовой игрушки **Em@il Upwords**. По сути новая игра чем-то напоминает составление кроссвордов. Получить бесплатную версию можно по адресу: (***email.games.com/egg/upwords/upwords.html***).

Вышли примочки к игре Heavy Gear 2

Команда разработчиков, которая недавно выпустила игрушку Heavy Gear 2, пока не собирается почивать на лаврах успешного выпуска этого симулятора роботов. Все это время они упорно трудились, и выход редактора уровней и дополнительной многопользовательской карты явились достойным тому подтверждением. Новую карту можно будет попробовать только при наличии полной версии игры. У нее даже есть свой сюжет, который подробно расписан на сайте Activision. Продолжаются многовековые разборки между кланами Erech и Nineveh, прочно обосновавшихся в местечке Terra Nova. На сей раз причиной конфликта явились какие-то богатые нефтяные месторождения, полноправного хозяина которых не удалось установить мирным путем. Стали также доступны инструменты для создания собственных карт, и их опять же можно получить на сайте Activision. Здесь можно по отдельности скачать либо сами утилиты, либо всю документацию к ним. Это очевидно сделано для того, чтобы потенциальные дизайнеры уровней получили представление о том, что же они собираются скачивать. MG

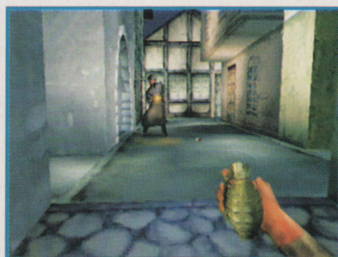




В разработке находится версия игры *Medal of Honor* для PC

Стало известно о некоторых планах компании Electronic Arts. Фирма намерена перенести одну из своих хитовых игрушек Medal of Honor на платформу PC. Игрушка представляет жанр 3D-шутеров и основана на событиях Второй мировой войны. Геймеры здесь выступят в роли секретного агента американской организации Office of Strategic Service (OSS). Вам придется поучаствовать в разных шпионских операциях на стороне сил союзников, которые имеют своей целью приостановить продвижение фашистских войск в Европе. Изначально планировалось выпустить игру исключительно для PlayStation, но впоследствии планы EA несколько изменились. Разработкой PC-версии в настоящий момент занимается компания Dream Works Interactive, и окончательное появление Medal of Honor на PC ожидается в октябре этого года. MG





Firaxis объявила об очередной игре Сида Мейера

В годовщину Gettysburg'а компания Firaxis Games анонсировала новую игру Sid Meier's Antietam!, первый продукт из серии Great Battles Series, о которой было объявлено ранее. Игра будет своего рода продолжением Sid Meier's Gettysburg! — одной из самых успешных игр по Гражданской войне в США. Свежеобъявленная игра должна выйти уже этой осенью, и она будет эксклюзивно доступна на сайте Firaxis. Игра, основанная на Gettysburg'е, возьмет у своего предшественника игровую систему.



Здесь будет также трехмерное детализированное поле битвы и симпатичные боевые подразделения, изрядно приправленные анимацией.
По многочисленным просьбам фанатов Firaxis включит в игру некоторые новые подразделения (Irish Brigade, Sharpshooters, Louisiana Tigers и проч.), новые местности, AI тоже должен притерпеть значительные улучшения. Sid Meier's Antietam! будет иметь реальные кампании, которые будут отличаться исторической достоверностью. Кроме того, будет добавлен генератор случайных сценариев, что обеспечит разнообразие игры, когда стандартные миссии начнут изрядно надоедать. При создании игры Firaxis будет сотрудничать с историками, чтобы сделать ее более достоверной. Компания также пригласила известного художника, специализирующегося на гражданской войне, с целью получения от него красивых картинок. MG

Выйдет коллекционный вариант игры C&C: Tiberian Sun

Компания Westwood Studios объявила, что те маньяки, которые рискнут оплатить игрушку Command&Conquer: Tiberian Sun до ее появления в магазинах, в качестве поощрения столь смелого поступка получат коллекционную версию игрушки, которая выпускается ограниченным тиражом. Collector's edition отличается от обычной версии тем, что сюда будет добавлена красивая фигурка солдата войск GDI или NOD. Солдата этого сделают и раскрасят вручную, на него будут нанесены подписи тех, кто игру разрабатывал. Коллекционная версия будет обернута красивой фольгой и пронумерована. Однако она не появится в розничной продаже после выхода игры в конце августа. Сразу после релиза Tiberian Sun обещает значительно расширить границы жанра RTS путем предоставления игрокам более реалистичных и опасных схваток с противником, новых высокотехнологичных видов оружия уникального действия, боевых подразделений, которые набирают опыт и осваивают новые возможности в процессе игры, и т. д. Будут также новые тактические «сюрпризы», как, например, прицельное бомбометание на большие расстояния, саботаж и шпионаж, а продвинутый игровой генератор карт позаботится о том, чтобы вам не надоело играть в одном и том же окружении. Отмечу еще раз, что финальный релиз игрушки во всем мире пока запланирован на конец августа. MG





Short News

- Анонсирована игра **Start Up**, которая будет представлять собой бизнес-симулятор компании, занимающейся технологиями. Разработку новой игры осуществляет фирма **Monte Carlo Multimedia**.
- Компании **The Games Net** и **SP Camo Workshop** выпустили игрушку **Steel Panthers: World War 2**. Чтобы поиграть в этот удивительный программный продукт, содержащий более 70 сценариев, вам потребуется диск с **SP2** или **SP3**.
- **Electronic Arts** объявила о подписании контракта со знаменитой фигуристкой **Мишель Кван**. Компания работает над игрушкой **Michelle Kwan Championship Figure Skating**, которая выйдет в конце этого года. Игра, по заявлению **EA**, будет создана специально для девочек от 8 до 13 лет.
- Еще одна новость от **EA**. Фирма сообщила, что ей удалось продать миллион копий игры **SimCity 3000**. Еще компания сообщила, что **Maxis** в данный момент работает над add-on'ом, а также будет продолжать выкладывать на сайт бесплатные города для **SimCity 3000**.

БЕШЕНЫЙ БЫК В КИБЕРПРОСТРАНСТВЕ

Кто такой Олег Медокс, и почему он есть?

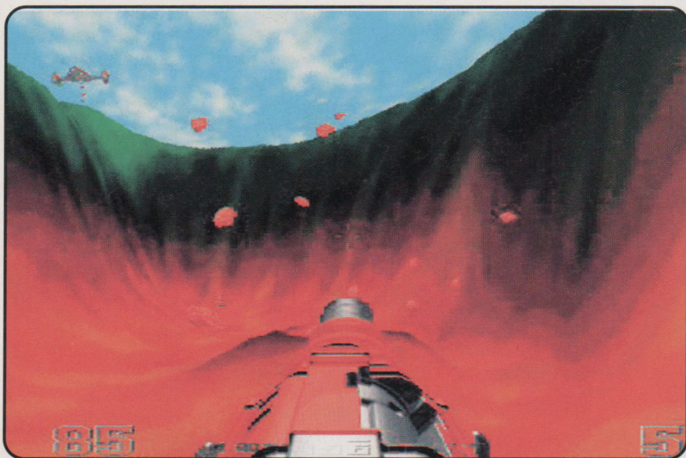
Андрей Травин, andrew@guitar.ru

Не все подозревают о том, что интерфейсы ряда известных западных компьютерных игр делались российскими программистами. Нет, я вовсе не о том, что создатель «Тетриса» А. Пажитнов теперь делает игрушки в стенах Microsoft. А о том, что с начала 1990-х некоторые команды программистов в Москве делали игры, издававшиеся под зарубежными марками. Так, московская фирма Eagle Dynamic могла бы прославиться своим имитатором полета, который был издан одной французской компанией под собственной маркой. Или, к примеру, может, кто-нибудь помнит игру Out of this World (известную также как Another World), которую московская Maddox Games перенесла на платформу Windows по контракту со знаменитой американской компанией Interplay Productions.

Правдивая история жизни Олега Медокса сама могла составить сюжет какой-нибудь очередной игры в жанре adventure (приключения).

Покинув компанию «Никита», Олег основывает Maddox Games и продает свой автомобиль для того, чтобы получить какие-то подъемные средства. Его группа продолжает создание обучающих игр для детей (помните, к примеру, миллион головоломок в одной игре «Семь колец»), интерфейсов для известных игровых и мультимедийных программ, инструментальных средств для 3D-звучания.

Кстати, я познакомился с Олегом Медоксом именно в тот месяц1995 года, когда появилась самая разрекламированная система из семейства Windows. Помню, что тогда были объявлены только два российских продукта для Windows 95, но существовало еще с десяток программ от Maddox Games.



Z.A.R. — превый в мире 3D-шутер, в котором при игре по сети или Internet можно использовать сетевой телефон.

Очевидно, что очень жесткие условия выживания на игровом рынке присутствуют как в России (потому что велико воровство программ), так и на Западе (потому что там много высококлассных команд, которые нам трудно догнать по технологиям).

И все-таки это был резкий поворот — создание в Англии компании Auric Vision Ltd. и распространение через нее (в основном на Западе) собственных новаторских игр (с сохранением торговой марки Maddox Games). Но, похоже, что к собственному изданию игр и распространению их в России и за рубежом вынуждало не одно стремление побольше заработать.

Потомок профессора Оксфордского университета Maddox, в свое время приехавшего по приглашению Екатерины II учить физике и математике наследника престола, Олег Медокс утверждает, что его английская фамилия помогает ему при контактах на Западе. Но... «делать продукты для западных компаний очень тяжело, — рассказывает О. Медокс, — мы находимся на большом расстоянии и друг для друга почти недосягаемы. Западные менеджеры, которые приезжают сюда, тратят огромные деньги на жизнь в Москве, а общения по электронной почте оказывается недостаточно.

Когда я искал западные заказы и при первоначальном знакомстве с менеджерами упоминал, к примеру, что работал с Interplay, то у собеседника от неожиданности отвисала челюсть — значит, дешево работать не будет». Но все равно я считаю, что мы работали за копейки, чтобы создать имя фирме. Причем, если технология у российской фирмы, как говорят, «супер», то у нее имеются шансы начать работать с ведущими американскими игрушечными компаниями. Но в целом они людей из России не уважают и боятся...

Например, если говорить о никитином «Parkan», то это великолепная игра, там реализовано очень много идей. Но я знаю, как сложно продвигать на западном рынке именно новые идеи *. Там привыкли брать то, что уже является «накатанным», и сравнивать с лучшим, что

сейчас продается. А на нашем рынке любят игры на русском языке, и люди будут покупать игру, которая даже может быть хуже, чем западная».

Качественный скачок в развитии Auric Vision/Maddox Games (http://www.auricvision.com/) произошел несколько лет назад (хотя и трудно назвать его точку отчета). Auric Vision, оказавшись на очередном распутье, выбрала не одно, а два направления (по сути одно), сконцентрировав усилия на нескольких играх следующих жанров: приключения (adventure) — разработчик ZES't Studio; трехмерные стрелялки (3D-action/ shooter) — разработчик Maddox Games; детские обучающие и развлекательные игры — Maddox Games.

В итоге все три новые игры взяли хороший старт. А «Гэг», проданный в количестве 5 тыс. экземпляров в первый месяц продаж, поставил рекорд для России. А Madspace уже вышел на русском, немецком, английском и итальянском языках. Было издано около 30 тыс. пиратских копий Madspace (часть этих тиражей была изъята с помощью МВД), игры «Гэг» было издано около 10 тыс. пиратских копий, а Z.A.R., 2 тыс. копий которого было продано в России за одну неделю, в момент написания этой заметки еще не существовал в виде нелегальных копий, и, по словам Олега, будут предприняты усилия, чтобы этого не произошло.





Для «Гэга» чуть позже была издана новая версия, в которой появилась возможность посмотреть все видеофрагменты и картинки из категории uncensored.

В западном игрушечном бизнесе есть понятие играбельности (playbility). По словам Олега, достижение ее — цель каждой разработки, которая делается в Maddox Games: «Очень известный человек — Питер Молени (в свое время я с ним немного работал, ибо это бывший директор английской фирмы Bullfrog Production, для которой мы сделали игру «Cat'n'Bat»), когда-то сказал мне ту же самую фразу, что он потом высказал в интервью журналу «Страна Игр»: «Мы пишем игру до тех пор, пока она не станет играбельной». Это действительно крайне важно, потому что выпускаются игры, которые смотрятся очень красиво, но по играбельности ничего особенного из себя не представляют».

Мы пишем игру до тех пор, пока она не станет играбельной. Это действительно крайне важно.

К этому можно добавить, что новая «болезнь», появившаяся на Западе, имеет следующие симптомы: желание установить игру, которая смотрится очень красиво, хотя играть в нее неинтересно, и умиляться тому, сколько ресурсов компьютера она «сжирает». Человек покупает новый компьютер и тут же приобретает игру, которая на этом компьютере может легко «идти»...

«Производители игр, — рассказывает Олег, — рассчитывают системные требования к ним так, чтобы ко времени, когда игра будет реализована, она шла со средним качеством как минимум на 40% компьютеров и с максимальным — на 20 %. В течение года компьютерный парк меняется, и продажи игры распределяются более равномерно. И в конце цикла игры покупают более охотно, потому что кто-то уже видел, как шла эта игра на другом компьютере год назад. Хотя не всегда бывает такая ситуация».

Предпоследняя игра, разработанная Maddox Games, под названием «Madspace/ Бешеное пространство», включала в себя множество новаций. Она создавалась около полутора лет. За это время демонстрационная версия игры успела распространиться по миру через Internet и на компакт-дисках различных производителей, которые пожелали ее у себя поместить. У одного из самых очевидных нововведений Madspace — возможности стрелять из одинакового или различного оружия как с левой, так и с правой руки — начали уже появляться подражатели за рубежом. Так что скоро огонь с двух рук может стать шаблонным приемом в дизайне игр-стрелялок.



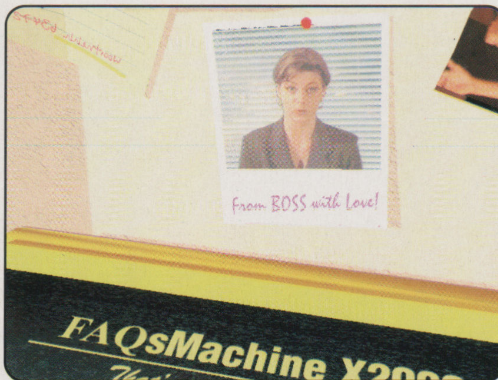
«Гэг», проданный в количестве 5 тыс. экземпляров в первый месяц продаж, поставил рекорд для России.

В игре «Madspace» наша планета, втянутая в конфликт между различными галактическими расами, воюет с негуманоидами, чья логика поведения — уничтожение любой другой разумной жизни. Для того чтобы нейтрализовать космический корабль инопланетян, в него проникает киборг землян. И без малого три десятка уровней игры он проходит по лабиринтам этого космического линкора, чтобы уничтожить на нем источники энергии. Среди противников ему встречается множество самых разных существ из категории полуроботов и клонированных существ. Но в «Бешеном пространстве» не бывает, чтобы, как в Quake, отлетала голова с кучей крови и размазывалась по стене. «То, что в Madspace действуют роботы и мутанты, практически очень помогает продажам игры в Германии, — говорит Олег, — ибо в этой стране, где обеспокоены воспитанием нормальной психики у детей и где существуют правильные

* Евгений Ломко подтвердил мне, что это именно так. «Паркан» объединяет в одной игре ряд технологий и концептуальных идей.



В игре Z.A.R. применены различные эффекты шума природы (ветер, вода и т. п.), а также изменение звука в зависимости от положения «на земле» и «под водой».



У нас драйвер распознавания речи отнимает 5 % процессорного времени (годится даже Pentium 100/133).

возрастные цензы на различные игры» **.

Тамошние монстры и полуроботы относятся к разряду разумных существ. И Madspace — игра-shooter, уникальная по интеллекту врагов. Другую такую вряд ли встретить: противники, с ходу оценивают мощь игрока и если чувствуют неуверенность в своей победе, прячутся за угол и зовут подмогу из соплеменников; когда некуда отступать, атакуют, как смертники; некоторые из них стреляют с упреждением, отслеживая траекторию движения игрока.

Уже в старой игре Maddox Games — имитаторе полета StormFighter (с «вылетами» в разное время суток) — использовалось объемное звучание с реальным просчетом направления до объектов.

В новых играх Maddox Games трехмерное звучание создает атмосферу полной реальности происходящего в игре. Например, в Madspace реально просчитываются эхо и расстояние до источника звука, и используются программно смоделированные реальные физические законы распространения и отражения звуковых волн в пространстве). Причем оптимизация эффектов учитывает расположение двух колонок по обе стороны от монитора, и звучит уже не совсем как задумано, если используются колонки в разных углах комнаты. Новая система отработки звука делает его различным в коридоре, в зале или на открытом пространстве (с эхом и реальной дальностью звучания). Достаточно отключить фоновую музыку в Madspace, чтобы в этом убедиться. Игрок может «реально» оценивать расстояние и направление до источника звуковых эффектов.

В Англии на выставке к нам подошла одна из создательниц одной из лучших программ распознавания речи, рассказал Олег, и предложила использовать её программу (которая десять лет уже отрабатывается). Спрашиваю её, а сколько ресурсов требует такой драйвер от компьютера. Она отвечает, что сто процентов. — Ну, и как мы игру будем выпускать?

А у нас драйвер распознавания речи отнимает 5 % процессорного времени (годится даже Pentium 100/133), он был создан в рамках совместной работы и «заточен» под игры с учетом всех технических нюансов. В Madspace распознавание речи практически работает на любом языке и занимает достаточно мало времени. При проверке созданной речевой базы в этой игре правильно распознаются абсолютно все команды — даже на моем плохоньком микрофоне. Во время игры при неотключенной фоновой музыке это, правда, не всегда так, поэтому, к примеру, я предпочитаю вызывать голосом карту местности, а не выбирать, с какой руки стрелять.

В новых играх Maddox Games трехмерное звучание создает атмосферу полной реальности происходящего.

А в 1996 году Maddox Games купила у фирмы RAD Game Tools стандартный звуковой драйвер Miles Sound System, который для следующей игры — Z.A.R. — пришлось основательно доработать.

И в игре Z.A.R., например, применены различные эффекты шума природы (ветер, вода и т.д.), а также изменение звука в зависимости от положения «на земле» и «под водой». В простейшем случае это изменение звука выстрела под и над водой как в реальном мире, но это лишь один из малых примеров работы со звуком.

Играя в Z.A.R., можно общаться через сетевой телефон по локальной сети (моментально) и по модему (с секундной задержкой). Во время игры можно разговаривать с противниками или союзниками, с помощью переговоров объединяться в команды. Для этого в реальном времени пакуются голоса до 16 игроков, используются встроенные в игру рация и пейджер. Кстати, Z.A.R. — первый в мире 3D-шутер, в котором при игре по сети или Internet можно использовать сетевой телефон. Это анонсировалось в Quake2, но так и не было реализовано.

Трехмерные стрелялки под сводами мрачных лабиринтов уже порядком поднадоели даже любителям этого жанра. И, вероятно, поэтому следующей игрой, разработанной Maddox Games, стал Z.A.R., радующий глаз открытыми ландшафтами.

На одной из планет вышла из-под контроля база по производству роботов, созданная в рамках некого проекта Z.A.R. Произведенные,



Madspace — игра-shooter, уникальная по интеллекту врагов.



В Madspace распознавание речи практически работает на любом языке и занимает достаточно мало времени.

** Попытки уберечь подростков от игр, где убивают не монстров, предпринимаются и в других странах. Wired сообщает, что игры «Grand Theft Auto» и «Carmageddon» запрещены к продаже в Бразилии. За нарушение — штраф более $8000. Местное Министерство юстиции сочло игру неприемлемой ввиду того, что цель первой из названных игр — красть машины и убивать полисменов, а вторая игра награждает очками за убийство мирных жителей.

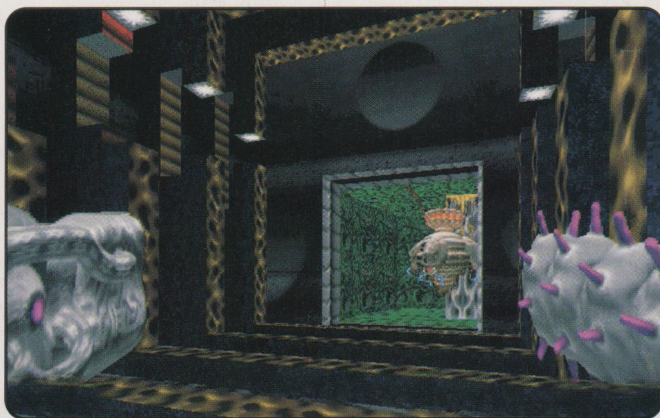
но не запрограммированные роботы не поддаются управлению. Спецназовец-землян по кличке Отшельник пытается (в 33 миссиях) восстановить порядок.

Эту игру тоже отличает новый gameplay, не созданный а-ля Duke, и даже некоторая логичность: к примеру, перепрограммированные роботы могут стать союзниками киборга землян. Есть задания, когда надо не только уничтожить объекты, но и защитить. Если цель в миссии — уничтожить колонну танков, и те доберутся до пункта назначения, то миссия будет провалена. И, в отличие от Doom, в Z.A.R. нельзя пройти уровень, не сделав задания, то есть просто дойдя до точки «Выход». А заводы, пока их не уничтожить, все равно буду делать боевые объекты. Хотя, конечно, в этой игре, как во всякой стрелялке, выживает, тот, кто лучше уворачивается.

Иногда чувство юмора разработчиков заходит весьма далеко. Так, когда Отшельник погибает, от него отлетает «душа», которая имеет возможность полетать над местностью, узнать расположение войск, а затем, не утруждая себя выбором



В отличие от Doom, в Z.A.R. нельзя пройти уровень, не сделав задания, то есть просто дойдя до точки «Выход».



В игре «Madspace» наша планета, втянутая в конфликт между различными галактическими расами, воюет с негуманоидами.

планеты и уровня сложности, чтением задания миссии, подняться в рай по нажатию кнопки мыши и «в легком теле» перейти на новый уровень.

Но в целом Z.A.R. сделан необыкновенно изящно. Я говорю не про то, что просто красиво ходить по местности с не менее красивыми названиями — «Склоны отчаяния», «Зыбучие пески», «Коварный лабиринт», «Грустная осень». Я про реальность пространства этой игры...

Если около вас произошел взрыв, то вас может задеть осколком. Когда вы уничтожаете противника, то вас может задеть осколком и собственного снаряда.

Когда вы оказываетесь на планете с малой силой тяжести, то ноги скользят даже по не очень крутым склонам, а отдача ружья выводит из равновесия. Если надо резко развернуться, то едешь назад, как на коньках.

На типичных для этой игры открытых пространствах противник хорошо увертывается. Робот-лягушка, когда вы в него стреляете, может высоко прыгнуть и нанести сверху удар ракетой. Можно и самому очень высоко прыгать, но при приземлении отнимается до одной десятой вашей жизненной силы.

При прямом попадании в вас ракеты вас далеко отбрасывает назад. Если это случается на берегу кислотного озера, то, естественно, вы попадете прямо в кислоту, неблагоприятно влияющую на вашу обшивку. Над некоторыми кислотными озерами поднимаются туманы, которые скрывают вражеских роботов и здания заводов...

Уже закончилась работа над игрой Z.A.R. mission pack, которая содержит новые миссии

Если через Yahoo сделать search Z.A.R., то попадешь на 2100 (!!!) страниц, из которых лишь около 20 — просто «шум».

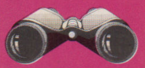
(в том числе сетевые) и дополнительные возможности, а также новый сервер для Internet. Уже сейчас я вывожу своего сына в Internet, но вместо того, чтобы запускать Netscape Navigator, нахожу игровой сервер с помощью утилиты «Z.A.R. Навигатор», и далее мы запускаем саму игру «Z.A.R.». Если через Yahoo сделать search Z.A.R., то попадешь на 2100 (!!!) страниц, из которых лишь около двадцати — просто «шум». Для сравнения набери название любой другой русской игры...

Для «Гэга» чуть позже была издана новая версия, в которой появилась возможность посмотреть все видеофрагменты и картинки из категории uncen-cured. Для тех, кто купил коробку с первой версией, эта возможность будет доступна посредством Web-сайта Auric Vision.

В среднем на каждую игру ушло по полтора года труда многих людей. Несколько музыкальных сопровождений было создано на чистом энтузиазме музыкантами, которые писали музыку для игры. Кстати, Олег мечтает выпустить сборник с музыкой из трех последних игр, а может быть, даже снять игровой или и мультипликационный фильм.

Англичанин Медокс, который приехал по приглашению русской царицы, обосновался в России, поучаствовал в строительстве Большого Театра и оставил четырех сыновей. Один из них стал комендантом Варшавы, другой изобрел шкалу косоглазия, которой пользуются до сих пор. А в Оружейной палате до сих пор лежат часы, сделанные «русским инженером Михаилом Георгиевичем Медоксом», хотя на самом деле того мастера звали Майкл Джордж. Но так у нас в стране было принято до недавнего времени обозначать иностранцев.

И только теперь появился повод задуматься, что означает бык, изображенный на логотипе Maddox Games: появился ли он от дословного перевода английского слова «mad» — бешеный, или как символ упрямства, с которым пробивалась эта фирма, сделав три десятка своих игр. Лично я думаю, что эта эмблема — символ бешеного ритма жизни, в котором прожил Олег Медокс девяностые годы. Впрочем, это удел почти всех тех, кто реально играет в этом бизнесе. Людей, дающих возможность поиграть тысячам других людей, сделавшим свой первый выход в бешеное киберпространство. MG



ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

Официальное заявление

Отныне мы, редакция журнала MegaGame, объявляем войну всевозможным проявлениям армагеддона, конца света, апокалипсиса, всемирных катастроф и прочих мирового масштаба неприятностей в компьютерных играх. Авторам выдано категоричное распоряжение: если игра начинается с Мировой Катастрофы, Ядерной Чумы, Армагеддона или чего-то подобного, в результате чего население вымерло/планета сгорела/выжившие единицы борятся с мутантами, ее надо немедленно и бесповоротно заклеймить за «отсутствие фантазии у авторов» или за «тупость и банальность второсортного сюжета». Составлен список возможных словесных оборотов, которые стоит использовать в подобном случае:

«Авторы решили удивить нас оригинальным сюжетом. В девятый раз на этой неделе мир закончил свое существование...»;

«Богатству и самобытности фантазии сценаристов можно только позавидовать. Представляете, в самом начале игры настал конец света...»;

«Дабы облегчить себе задачу по объяснению того бреда, что ждет вас в ходе игры, авторы просто устроили в ее начале армагеддон. Все умерло, а потом родилось снова совсем по-другому...»;

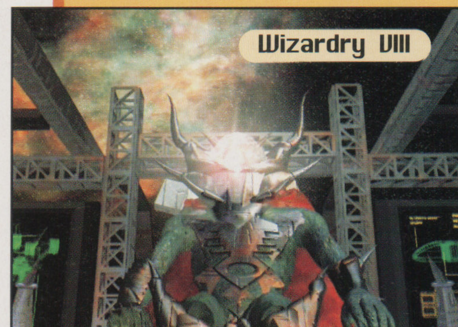
«Чтобы не повторять штампы, авторы игры придумали нигде ранее не виданный тип армагеддона. Их тут два. Один случился давным-давно, и после него мир изрядно изменился. Другой случился недавно, и мир изменился еще дальше. Тут-то и начинается действие игры...».

Авторам настоятельно рекомендуется кооперироваться между собой и делить типовые формы начала обзора игры, дабы не повторяться: творений про конец света становится все больше. Не иначе, все припомнили Нострадамуса...

Кроме того, вводится квота на количество статей про игры, начало которых повествует про мировой катаклизм: не больше половины объема рубрик «Обойма» и «Предварительный просмотр».

Вниманию игровых разработчиков предлагаются альтернативные глобальные сценарии вместо уже порядком надоевших армагеддонов:

- Озоновая дыра растет. Ядерного оружия становится все больше. Парниковый эффект ужасен. Перенаселение. Все совсем плохо и обещает стать только хуже. Но тут на небе открывается форточка, в нее заглядывает слесарь Иванов и обещает все пофиксить. И фиксит. И дальше нас ждет простой автосимулятор.
- Борьба за мир торжествует. Ученые успешно справляются с раком, СПИДом, озоновой дырой и парниковым эффектом. Всем хорошо, тепло и сухо. Симулятор трамвая.
- 2314 год. Жизнь ничуть не изменилась. Все так же коррумпирует коррупция, мафиозит мафия, бандитствуют бандиты, воруют воры и улыбаются люди. Политэкономическая стратегия.
- Начало света. И было слово... далее по тексту. На восьмой день ОТК признало созданный мир годным, и Бога отправили на другой объект. Игрока назначили управляющим...
- Ученые придумали новый девайс для борьбы с тараканами — мелкого металлического жучка, лазящего по тараканьим норам, вооруженного лазером и управляемого дистанционно. 3D-экшн.



- На завод «Серп и Молот» устроился новый рабочий, слесарь пятого разряда Синицын. Его задача — путем усердной работы, поднятия навыков-скиллов, непотери хитпоинтов, сбора вокруг себя группы товарищей стать этого самого завода директором. RPG.

Вот видите, как прекрасен этот мир и без всякого армагеддона! Концу света — наше решительное нет!

Иван Шаров

Ждем с нетерпением...

СОДЕРЖАНИЕ



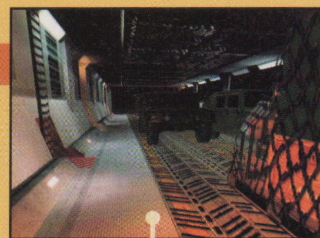
Abomination

Америке нужны герои, и она их получит. Ведь мы их, так и быть, спасем, не правда ли?



Asheron's Call

Игрок выбирает себе персонажа одной из трех рас. Все расы обладают своей историей, культурой и некоторыми врожденными навыками.



Amen: The Awakening

Под Рождество 2032 года около трети населения планеты двинулось крышей и пошло бузить, убивая как мирное население, так и друг друга.

Rainbow Six 2: Rogue Spear

Будут нам и погодные условия, и это есть здорово! И условия будут не простые и даже не золотые, а реально влияющие на прохождение миссии.



Ядерному миру — да! да! да!!!

Flash Point

Вот и еще одна фирма в погоне за геймером предпринимает попытку скрестить... эх, ведь не дадут написать как есть, придется выразиться культурно — «экшн со стратегией», только на сей раз этим делом занялись наши заклятые друзья по бывшему соцлагерю, чехи. Сколько я не напрягал свой RAM, но так и не смог вспомнить ни одной игры, сделанной в этой стране, а значит, буду считать их чешскими первопроходцами, кои достойны уважения уже за саму попытку пробиться на рынок компьютерных игр.

Ranger

Тема игры проста и использовалась неоднократно как в настольных играх 1980-х, так и в компьютерных играх 1990-х. Речь идет о противостоянии НАТО и стран Варшавского договора. В альтернативной истории, предлагаемой авторами, Восток и Запад обменялись-таки дождями ядерных ракет в 1980-е годы. Выжившие с обеих сторон быстро выяснили, что подавляющее большинство населения планеты уничтожено, не осталось городов и вообще делить больше нечего. Однако люди не изменили своей природе. Остатки некогда огромных армий стряхнули радиоактивную пыль с сапог и продолжили выносить друг друга, но уже с применением обычных средств: пехоты, бронетехники и авиации. Вы начинаете игру простым солдатом, и вашим единственным желанием является раздавить врага или погибнуть, а чего же еще можно желать при таком раскладе?..

> *Смотреть на происходящее вы можете глазами первого лица, третьего лица или просто склониться над стратегической картой.*

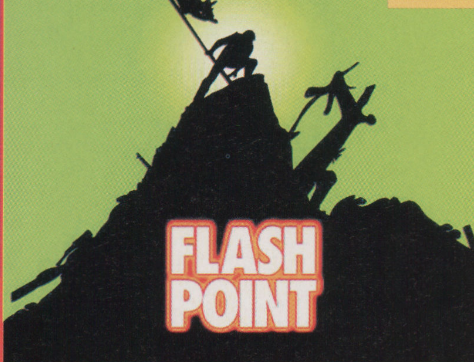
и металлолома на квадратный метр значительно больше, что не может не понравиться геймеру. В чем-то они правы, но я бы предпочел уличные бои в европейских и американских городах, а вернее, там, где они когда-то были. Представьте, катитесь вы в танке по берегу Гудзонского залива, орете всем встречным пленным любимую фразу чернокожих танкистов «keepin' da peace» и демонстрируете фигуру из одного пальца. Романтично так, что аж слеза пробила.

Паспорт

Жанр:	3D-экшн-стратегия
Разработчик:	Bohemia Interactive
URL	http://www.imagicgames.com
Издатель:	Interactive Magic
Дата выхода:	август/сентябрь 1999 г.



Для начала FP предлагает игроку почувствовать себя простым пехотинцем и только после этого даст порулить 25 видами военной техники: джипами, грузовиками, танками, БМП, вертолетами и самолетом.



Водрузить флаг своей страны над грудой покореженной своей и чужой техники — дело полезное, вот только бой случился на крохотном пятаке суши посреди океана, так что особых поводов для гордости нет. Вот если бы это происходило на лужайке перед Белым домом...

Кампания проходит (внимание!) на трех островах: Каин, Авель, Эдем. В стратегическом плане эти три куска суши не нужны никому, и непонятно, зачем обе стороны притащили туда столько техники. Авторы объяснили это тем, что чем меньше поле боя, тем быстрее и яростнее протекает сражение, а взрывов, дыма, оторванных конечностей

Впрочем, я увлекся. Смотреть на происходящее вы можете глазами первого лица, третьего лица или просто склониться над стратегической картой, а весь экшн доверить компьютеру. Последний режим возможен только после нескольких первых миссий, цель которых — знакомство игрока с особенностями местного интерфейса и оборона объектов, эскорт и разведка. Во время этих миссий вы

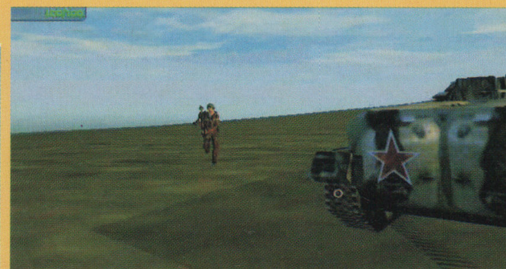


Глядя на этот безмятежно спящий городок, сразу возникает желание украсить его парой-тройкой залпов ракет HellFire. Вот до чего доводят человека компьютерные игры.



НАТО скинуло на остров очередной десант в попытке выгнать оттуда группировку Варшавского блока. Но мы еще посмотрим кто кого.





Хорошо, что игру делали чехи. По крайней мере, наших бойцов они догадались вооружить автоматами Калашникова, а натовцев — M16. Спасибо уже за одно это.

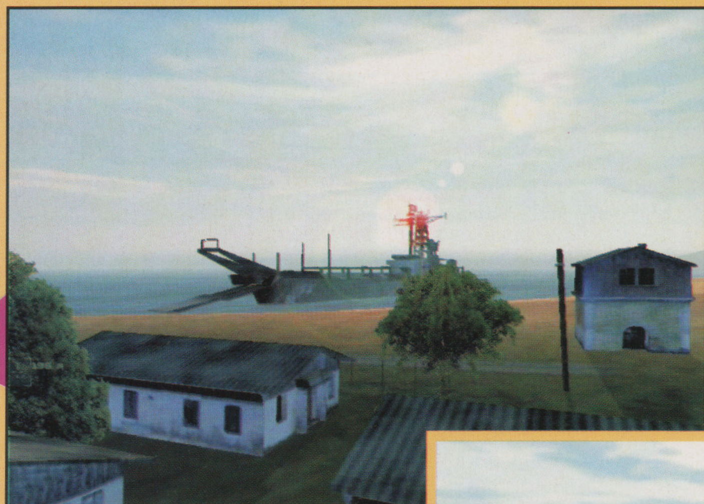


Кабины всей техники скопированы с реально существующих аналогов. Качество, может, и не очень, но главное — научиться отличать танк от вертолета по приборной панели.

вооружены лишь штурмовой винтовкой и бегаете по местности на своих двоих. Если вы вдруг по какой-то причине останетесь после этого живы, то заметно поднимитесь в глазах командующего, и вам постепенно станут доверять технику, а затем и целые подразделения.

В игре участвуют 25 видов техники, скопированных с реальных прототипов. Среди наземных замечены танки T72, T80, M60A3, БМП, джипы и грузовики. Воздушные силы состоят из вертолетов Cobra, Blackhawk и наших микояновских. Плюс самолет вторжения A-10 Warthog. Все они доступны для управления игроком. К числу недоступных относятся некие военно-морские силы, осуществляющие огневую поддержку и подобие партизанских отрядов неопределенной ориентации, занимающиеся только им известными делами: то поезд под откос пустят, то мину где-нибудь зароют. Если вы решили повернуться лицом к стратегической стороне игры, то готовьтесь заняться управлением ресурсом, так как при планировании атак придется исходить не только из имеющейся в наличии техники и личного состава, но и топлива с боеприпасами. Фанатов экшна просьба не падать в обморок — копания в шахтах в игре не предусмотрено. Дизайнеры отказались от заранее расписанного дерева миссий и сделали кампанию динамической, то есть играть вам предстоит либо до победного конца, либо до березового креста. Никаких особых приказов или целей в миссиях не предполагается, и ваша задача одна — очистить территорию от противника. Вот они, уши девиза kill 'em all.

Так как FP — первое детище Bohemia Interactive, то графике уделено особое внимание. Игра идет под грифом 3DFX only, что позволило добавить много мелких, радующих глаз деталей. Наземная техника оставляет следы на земле, взметает пыль из-под колес и гусениц, радостно дымит, будучи подбитой, гонит волну при передвижении по воде. Кабины всех транспортных средств близки к реальным, поэтому перепутать их не удастся. Из природных явлений симулируются смена дня и ночи, а также приливы с отливами. Полезность последних не очевидна, но тот факт, что они есть, приятен. При использовании биноклей на их стеклах вдруг обнаруживаются царапины и чьи-то длинные волосы. Сочетание неплохой графики, реалистичных звуковых эффектов и физически правильного поведения техники позволит создать нужную атмосферу. Хотя это все авторские



Красота-то какая... И ведь не подумаешь, что НАТО и страны Варшавского договора уже обменялись ядерными ударами и этот участок суши один из последних на планете.



Пара Абрамсов на тропе войны, но рядом уже прячется местный партизанский отряд (есть в игре такая партия), и приговор танкам уже подписан.

Дизайнеры отказались от заранее расписанного дерева миссий и сделали кампанию динамической, то есть играть вам предстоит либо до победного конца, либо до березового креста.

песни, а последнее слово все равно за нами, геймерами.

Финальный релиз игры будет содержать редактор сценариев, позволяющий определять состав вооруженных сил обеих сторон и выбирать поле боя. Учитывая ограниченность арены боевых действий и идеологическую основу FP, режим multiplayer проектируется ровно для двух человек с обеспечением игры по модему, локальной сети или через Internet. Как мне кажется, в этом — слабое место, так как возможность игры нескольких человек с каждой стороны, несомненно, расширила бы аудиторию. Остается надеяться на европейское происхождение фирмы-разработчика и свежесть взглядов на игровой мир ее дизайнеров и программистов. Вот только, чтобы нормально сыграть в FP, мне, похоже, придется апгрейдить машину, так как на сайте Bohemia Interactive гордо красуется фраза «Игра оптимизирована под Intel Pentium II». MG



Эти острова, на которых нам предстоит воевать, какие-то странные: высоченные горы, шоссейные дороги, домов полно...

Лица желтые над Родиной кружатся

Force 21



На пороге двадцать первый век. Многие расценивают этот факт как сигнал начинать революционные преобразования, внедрять новые методики и технологии во всех областях человеческой деятельности. Военные также не хотят остаться в хвосте и разрабатывают новые виды вооружений и способы их использования. Одним из проектов американского военного ведомства является Force XXI — программа создания армии будущего, давшая название новой стратегии реального времени от компании Red Storm.

Виктор Расстрыгин
rasst@glas.apc.org

В чем же отличие армии будущего от существующей в данный момент? Для превосходства над противником будет кардинально улучшено взаимодействие между участниками боевых действий за счет всеобъемлющего внедрения новейших цифровых средств связи и обработки информации. По расчетам военных аналитиков, это должно привести к увеличению скорости проведения операций, большей точности и координированности ... действий и, конечно ... уменьшению потерь ... в живой силе и техн...

Но пока детали э... проекта еще только проверяются и уточняются в военных тренировочных центрах, на компьютере уже совсем скоро можно будет самому стать во главе высокоэффективного подразделения войск XXI века и принять участие в серьезном международном конфликте.



Сначала решим один вопрос, касающийся актуальности подобных формирований сейчас и в ближайшем будущем. Ни для кого не секрет, что огромные запасы ядерного оружия кроме угрозы являются серьезным аргументом против развязывания глобальной войны. Ни одно ... государство не ... сможет его ... применить, так ... как в противном ... ае погибнет под ... тветным ударом ... противника. Но по ... предположениям ... азработчиков, ... ремени X, ... в этот период ... действие игры, будет закончено создание противоракетного щита (в Америке — известная в восьмидесятые годы система СОИ, разработка которой по определенным причинам была остановлена), и ядерное оружие станет бесполезным. Вот тут-то и пригодятся способности солдат и офицеров, тренированных по программе Force XXI.

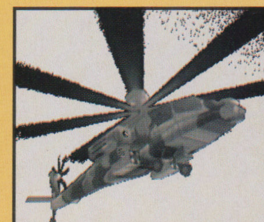
Теперь перейдем к сюжету игры. Стремительно

!

Сразу же вам предстоит сделать выбор, за кого играть: за китайцев или американцев. Не знаю, как вам, а я что-то в затруднении.

Паспорт

Жанр:	RTS
Разработчик:	Red Storm
Издатель:	Red Storm
URL	http://www.redstorm.com
Дата выхода:	август 1999 г.





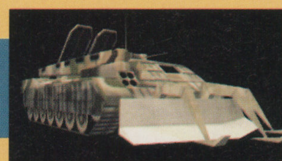

Небольшой отряд из двух танков и вертолета получил задание прочесать местность вдоль реки для подготовки ее форсирования.


Враг обнаружен! Тщательно продуманный план атаки позволил нанести внезапный удар, что и предрешило исход стычки. А может, исход предрешили российские танки Т-72, имеющиеся в распоряжении американского командира.


Звено вертолетов на задании. Если будем зевать, так всех и собьют!


Враг успел покинуть деревню до нашего прихода. Ну что ж, по крайней мере, есть где расквартироваться.



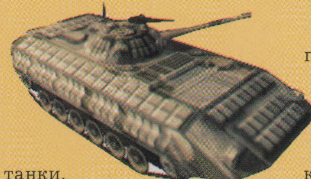




развивающаяся экономика Китая потребовала новых природных ресурсов, которые, кроме как у соседей, больше взять неоткуда. В Пекине принято решение захватить Казахстан и включить его в состав КНР. Но такая политика совершенно не нравится Соединенным Штатам, у которых, как известно, интересы национальной безопасности есть в любой точке мира. Россия к 2015 году, когда произошло вторжение, все еще находится в тяжелом экономическом положении, не имеет сильной армии и в расчет практически не принимается. Итак, после неоднократных предупреждений со стороны ООН и НАТО, дается «добро» на ввод в Казахстан сил США.

Сразу же вам предстоит сделать выбор, за кого играть: за китайцев или американцев. Не знаю, как вам, а я что-то в затруднении. Ну да ладно, решим проблему просто: сначала пройдем за одних, потом — за других.

Обе страны обладают новейшей техникой, которая к тому же постоянно улучшается. Проходя миссию за миссией, вы получаете все новые и новые технические средства, позволяющие наносить противнику чувствительные удары, теряя при этом минимальное количество собственных сил. В игре представлены всевозможные танки, машины различного назначения, вертолеты и артиллерия. В особо сложных случаях рекомендуем вызвать воздушное прикрытие.



Пехоты в игре нет. Более того, минимальной единицей для вас является взвод, включающий несколько боевых машин. Однако, есть возможность комплектовать взводы по собственному желанию, так что никто не запрещает отделить, скажем, один танк и командовать только им.

Основной упор разработчики сделали на реалистичность игры. Кроме



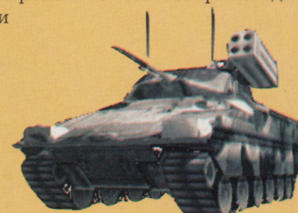


разнообразных тактических действий — разведка, форсирование рек, минирование местности — очень необычно реализован вид на собственные войска. Теперь вам видно только то, что наблюдает каждый ваш взвод. Вокруг взвода можно произвольным образом менять угол зрения, увеличивать масштаб изображения, но только не удаляться, не скроллировать карту, пытаясь заранее, до того, как его увидит полевой

Force XXI очень реалистична в изображении будущего и позволяет вам применять экспериментальные тактические методы, которые обязательно станут вскоре использоваться в реальности.

командир, обнаружить противника. Хотя с высоты, как бы со спутника, местность осмотреть можно, но разглядеть удастся не так уж много.

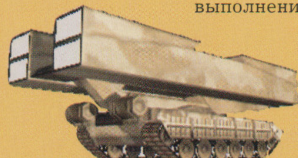
Для квалифицированной помощи разработчикам в команду был приглашен настоящий боевой генерал (правда, сейчас он в отставке) Фредерик М. Франкс, командовавший 7 корпусом армии США во время операций против Ирака «Щит в пустыне» и «Буря в пустыне». Его богатый военный опыт, несомненно, сыграл важную роль в точном воспроизведении



происходящего на поле боя. По его словам, Force XXI очень реалистична в изображении будущего и позволяет вам применять экспериментальные тактические методы, которые обязательно станут вскоре использоваться в реальности.

Еще более многообещающе звучат слова о том, что успех атаки зависит от того, как она подготовлена и проведена.

Ваш взвод получает большое преимущество, если он застиг неприятеля врасплох. Довольно быстро достигается успех благодаря ударам по плохо защищенным участкам обороны, которые предварительно разведаны с помощью специальных средств. А вот атаковать в лоб, да еще и с легко предугадываемого направления, не стоит. Можно понести настолько значительные потери, что под угрозой окажется выполнение



всей миссии.

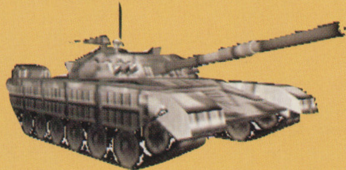
Коснемся технической стороны игры. Force XXI будет полностью трехмерной стратегией. Вам предстоит выполнить 30 миссий на территории Китая, Казахстана и России. При моделировании пейзажей использовались фотографии и рисунки действительно существующих мест в этих странах, так что можно рассчитывать, что нам удастся увидеть кое-какие знакомые места. Вроде космодрома Байконур, как в другой игре от Red Storm — Rainbow Six: Eagle Watch. Погода, в точности соответствуя нашей невиртуальной жизни, будет меняться по своему усмотрению, прибавляя дополнительные сложности для



Вам предстоит выполнить 30 миссий на территории Китая, Казахстана и России. При моделировании пейзажей использовались фотографии и рисунки действительно существующих мест в этих странах.

ваших подчиненных.

И как всегда, особую сложность составит не противостояние компьютеру, а горячие схватки друг против друга. Хотя вы, может быть, предпочитаете совместный



разгром превосходящих сил противника. В любом случае, многопользовательский режим имеет оба варианта: и детматч, и кооперейтив.

Ну вот, благополучно добрались до технических требований. Итак, если ваш компьютер все еще не оборудован акселератором трехмерной графики, то, как минимум, требуется процессор Pentium 233. Но даже наличие 3D-акселератора с 4 Мбайт памяти не освобождает процессор от работы, поэтому нужен Pentium 200. Оперативной памяти в любом случае меньше 32 Мбайт будет маловато, а в остальном понадобятся вполне простые и распространенные вещи: 16-битная звуковая карта, 4-скоростной CD-ROM-драйв и 150 Мбайт свободного места на вашем винчестере. MG



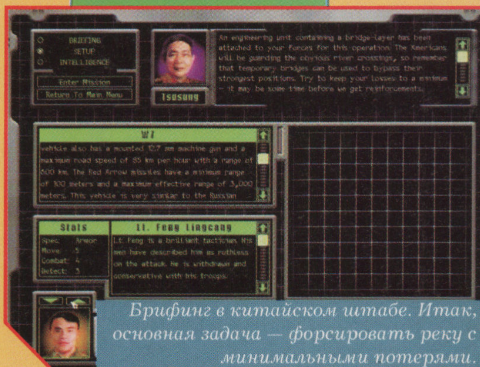
Артподготовка немного ослабит противника, а довершит дело ударная танковая группа при поддержке вертолетов.



Вот так славные китайские сухопутные системы ПВО расправляются с непрошенными гостями.



Зима. Китаец, торжествуя, на танках обновляет путь... А что снега мало, так это же Казахстан!



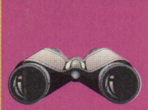
Брифинг в китайском штабе. Итак, основная задача — форсировать реку с минимальными потерями.



Как видно на карте, Казахстан большей частью контролируется войсками союзников (читай — американцами). Но на монгольском фронте дела плохи. Поэтому вас туда и направляют.



Трехмерная карта местности. Она придет на замену устаревшему планшету.



Игрушка про игрушки

Re-Volt

Алексей Кравчун aka Gomolog и sir Mutabor

Детство пролетело незаметно: теперь уже и не вспомнить радость, испытываемую при покупке новой игрушки, будь то солдатик или электронный танк, или, при везении, радиоуправляемый автомобильчик... Остановимся на последнем подробнее. Наше пристальное внимание именно к этому объекту детского вожделения вполне объяснимо: небезызвестная вам фирма Acclaim готовит выпустить в свет новую игру, непосредственно связанную с вышеупомянутым предметом детских восторгов. Речь о Re-Volt.

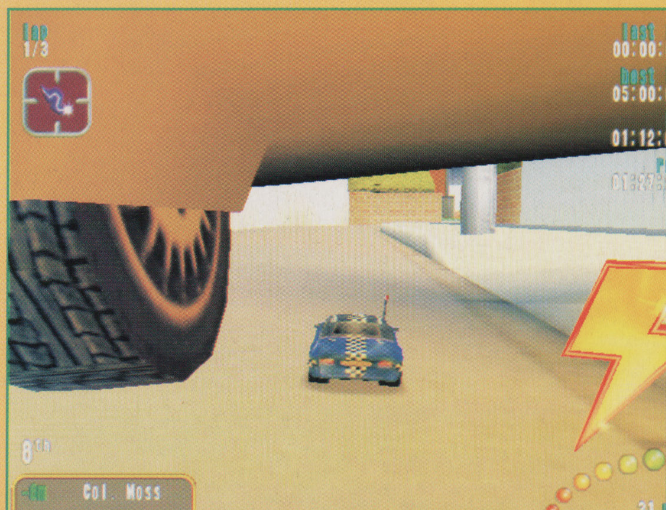
Паспорт

Жанр:	гоночная аркада
Разработчик:	Iguana
Издатель:	Acclaim
URL	http://www.re-volt.com
Дата выхода:	август 1999 г.

Тема гонок на игрушечных машинках уже привлекалась, и назвать ее новой ну никак нельзя: взять, к примеру, хотя бы серию Micro Machines — интересно, весело, играбельно, но, к сожалению, некрасиво. И в этом вся беда цикла микромашинок: народ радовался, играл, а через день-другой забрасывал на пыльные стеллажи, когда

Когда дорожный бортик приблизительно одной с тобой высоты, начинаешь понимать, как чувствовал себя герой романа Даниэля Дефо, оказавшись в стране великанов.

зашедший проведать друг заявлял, что графике сто лет в обед и NFS III уже вчерашний день, а ты тут, понимаешь, в это убожество играешь. А жаль: хорошая была серия. Так что очень приятно, что разработчики из Iguana (да, да, те самые, которые «Турков» делали) решили воскресить забытую было тему. Еще бы, вот уже год прошел, а ни одной новой игры на тему маленьких машинок не появилось. Ничего, теперь появится. И похоже, в лице Re-Volt мы получим-таки достойного соперника серии NFS в плане графики. В это заставляет поверить не только зарекомендовавшая себя команда из «Игуаны» (и первая, и вторая версии «Турок» были какими угодно, но назвать их некрасивыми язык не поворачивается), но и появившаяся не так давно демоверсия игры. Посмотрим, что же предлагает нам на этот раз издательский дом Acclaim.



Под брюхом у более крупного собрата. Здесь обычно имеются не собранные соперниками бонусы.

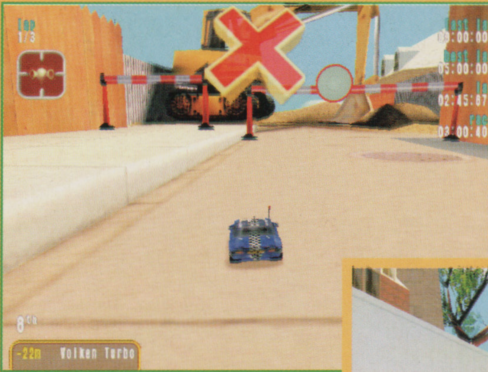
На месте этого абзаца в прочих превьюхах обычно гнездится полновесная предыстория к игре. Но какая, скажите мне, предыстория может быть у гоночной аркады? Тем более, если гоняться приходится не на настоящих, а на игрушечных автомобильчиках? Верно, никакой. На фанатских сайтах бытует, правда, некое описалово, вещающее что-то про сбежавшие с полок магазинов экспонаты, но мы же с вами взрослые люди... Поэтому опустим сей пункт за его несерьезностью, сразу перейдя к игровому процессу. Уж поверьте старому драйверу, здесь есть, про что рассказать.

Итак, первое — меню. Уже здесь для нас все сделали красиво, и от этого очень и очень радостно: симпатичное, подсвечивающиеся кнопочки, огромный полигонный прилавок игрушечного магазина (гм, может, все-таки не врут фанаты?), плавные менюшки — ничего сверхвыдающегося, но для ранней демоверсии (не стоит забывать, что полная версия игры увидит свет лишь к концу августа) очень и очень неплохо. Это вам не предрелизная бета — это кусочек еще очень и очень сырого продукта, и поэтому подобные мелочи не могут не радовать.

Ладно, к черту меню. Скорехонько настраиваем управление и вперед: Start Your Engine. Рядом с нами на трассе готовятся вступить в борьбу еще восемь таких же, как мы — маленьких и с антеннами. Тут и мини-багги, и большеколесные бигфуты, и совсем уж миниатюрные машинки, чем-то напоминающие болиды «Формулы-1». Звучит сирена, и все срываются с места. Гонка происходит на территории небольшого городского квартала: слева и справа проносятся одноэтажные постройки, зеленые насаждения и... бортики дорожного полотна. Чего, спросите, в этом удивительного? Ничего, конечно, вот только, когда этот дорожный бортик приблизительно одной с тобой высоты, начинаешь понимать, как чувствовал себя герой романа Даниэля Дефо, оказавшись в стране великанов. Поворачиваем за угол — очередной сюрприз. На обочине припаркована ярко красная машина, что самое приятное — под ней можно проехать. Металлическое брюхо более крупного собрата со свистом проносится над нами, очередной поворот, и нас уже догоняют жаждущие победы соперники.

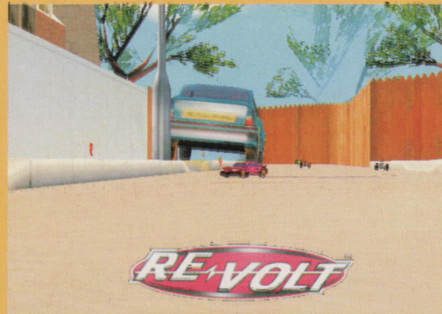
Не все в этом мире так просто, и для победы тоже нужно потрудиться. Первый преследователь толкает нас в бок, пытаясь скинуть с трассы на тротуар, ответный пас, и он уже кубарем летит в придорожную





Красавец экскаватор. Жаль, что крест вронгвея не позволяет рассмотреть его во всей красе.

канаву: нас так просто не возьмешь. Второй оказывается умнее: понимая, что наши машины приблизительно равны по массе, он решает обойти меня на плавном вираже. Врешь, не уйдешь. Резко ухожу вправо и хватаю с дороги бонус-молнию — теперь у меня есть оружие. Выстрел — наглец теряет управление, дает по тормозам — я снова лидер. Впереди водосточная труба, стрелка маршрута указывает прямо в нее. Короткий крутой спуск, плавный подъем, и мы у финиша.



Графика сама по себе весьма недурственна, а нужны ли в мультяшной графике хром и металлический блеск — еще вопрос. Мы же в игрушечные машинки играем, а не в «Наскар» какой-нибудь.

Через секунду меня нагоняет отставшая свора, кто-то в ярости выпускает по моей машине ракету, но уже слишком поздно.

Все выше изложенное — это чтобы вы оценили сам игровой процесс, а не его отдельные аспекты. Главное — играбельность, а она в Re-Volt, безусловно, на очень высоком уровне. Теперь перейдем к отдельным составляющим, без которых, увы, никуда не деться.

Пункт номер раз — графика. Да, это не NFS-III и уж тем более не NFS-IV: нет хромированных кузовов, нет фантастических пейзажей за бортом, нет полупрозрачного тумана, много еще чего нет. Но, во-первых, это все еще может появиться к релизу (времени у разработчиков много), а во-вторых, столь ли уж это важно: графика сама по себе весьма недурственна, а нужны ли в мультяшной графике хром и металлический блеск — еще вопрос. Товарищи, мы же в игрушечные машинки играем, а не в «Наскар» какой-нибудь. «Игрушка» должна быть яркой и красивой — так нате вам: все цвета яркие, как в диснеевском мультике, полигонов хватает, текстуры лежат, как надо. А на дизайн посмотрите: один экскаватор у водосточной трубы чего стоит, не говоря уже про всякие там баскетбольные мячики, разбросанные то тут, то там, и про великолепно выполненный водосточный туннель. Да, всего еще слишком мало, чтобы делать окончательный вывод, и кое-где можно въехать в стену, так на то она и дема, чтобы в стены въезжать. Так что на сегодняшнем этапе за дизайн — твердое пять, за графику в целом — пять с минусом.

Пункт номер два — разнообразие. С этим в деме не так все гладко. Кататься дают только по одной трассе — Toys in the Hood. Хоть она и выше всяких похвал, но все равно «малофато будет». Хотим больше, а к релизу ожидаем увидеть все обещанные разработчиками четырнадцать треков на семи территориях, среди которых: Toy Worlds, Museum, Chost Town, Botanical Garden и другие с не менее интригующими названиями. А вот с машинами в деме все хорошо: покататься дают аж на трех драйвах. Sprinter XL — шустрая синяя машинка, долго набирает скорость, зато и с трассы ее так просто не спихнешь: масса не та, легко вписывается в повороты, но совершенно неуправляема в полете, тем не менее «Наш выбор». RC Bandit — гибрид багги и формулы, скорость чуть ниже, чем у Спринтера, а разгоняется она быстрее, но на поворотах машину безбожно заносит, да и с трассы выпихнуть ее проще простого. И, наконец, последний автомобиль — CGW. Это фирменный представитель Acclaim с логотипом фирмы на бампере, вот только по характеристикам — середнячок. Это то, что представлено в деме, в окончательной же версии игры нам обещают аж двадцать восемь различных средств передвижения. Это что-то уж совсем умопомрачительное, боюсь даже прогнозировать что-либо на этот счет.

Что касается упомянутых выше бонусов, то тут все довольно просто. Все они представлены в виде висящих над дорогой молний, собрав которые вы получаете то или иное оружие (какое — чистая случайность и определению заранее не поддается): самонаводящуюся ракету, гигантский шар, сметающий с дороги, защиту от вражеских ракет и так далее по списку.

Игра очень пластична в плане настроек: отрегулировать можно все, начиная от количества кругов, которые необходимо пройти до финиша, и заканчивая лимитом времени, которое можно установить для режима одиночной езды (без соперников, только на время). Можно отрегулировать и графику: если отключить все, то получится



Этот зеленый слева только что свалился сверху: с прыжками в Re-Volt все в порядке.



В водосточной трубе: машину так и бросает по стенам. Зато графика какая... И заметьте, следы от колес на стенах остаются на все время гонки.

нечто, весьма напоминающее Micro Machines, только без деревьев и автомобилей, в которые можно врезаться. Интересный факт: при отключении большинства спецэффектов игра не начинает бегать быстрее, выдавая на P-166 с Voodoo-II все те же жалкие 10-15 fps. Зато на P-300 игра на-гора выдает все 30, без заметных тормозов даже при 32 Мбайт оперативки. В окончательном варианте игра обещает шустро бегать и на P-166 с Voodoo-I. Звук в игре просто неплохой: и то ладно (не то что неплохой, а очень даже неплохой. — *Прим. отв. ред.*).

Что ж, теперь остается только ждать дня релиза, который, если верить разработчикам, состоится в конце лета сего года. Вряд ли из Re-Volt получится всенародный хит, как из NFS, но то, что нас ждет, очень и очень неплохая гоночная аркада, можно не сомневаться. А там, как знать, может, Iguana сделает-таки невозможное и поднимет «Револьта» до уровня фаворита на звание лидера в жанре гоночных аркад. MG



И снова зомби рвутся в бой

Nocturne

Роман Шиленко

Паспорт

Жанр: action от третьего лица
Разработчик: Terminal Reality
URL http://www.godgames.com
Издатель: Gathering of Developers
Дата выхода: Хеллоуин-99

Компания Terminal Reality больше известна играющему миру как разработчик симуляторов: ее перу принадлежат две части Monster Truck Madness, CART Precision Racing и выходящий в недалеком будущем симулятор гражданских самолетов и аэропортов FLY!, но, видимо, теперь у нас, а вернее, у них, мода пошла такая — осваивать новые для себя игровые жанры. Недолго думая, TR объявила о работах над игрой Nocturne в стиле экшн, пообещав создать в ней жизнеутверждающую атмосферу фильмов-ужасов. Короче, нас ждут компьютерные «Байки из склепа» (и мотоциклы тут ни при чем).

Для разнообразия авторы поместили действие игры не в альтернативное будущее, а в альтернативное прошлое. В начале XX века президент США Теодор Рузвельт всерьез обеспокоился докладами о резком росте активности потусторонних сил, полтергейста, привидений и прочей чертовщины. Для их изучения и борьбы с ними был создан особый правительственный отряд. Где-то в 30—40-е годы в его составе появились две личности: Stranger — странный мужик, мистический и напускающий на себя загадочный вид (шляпа надвинута на глаза, длинный темный плащ, руки в больших карманах и т. д.), и Док Холлидей — представительница прекрасной половины человечества и талантливый ученый. Эдакие Фокс Малдер и Дана Скалли из сериала X-Files. Выбрав кого-то из этой пары, вы и поведете бесконечные разборки с нечистой силой. Смысл всей этой фоновой истории заключается в том, чтобы объяснить игроку, за что именно он должен покарать зомбей и иже с ними. Учитывая игровую направленность Nocturne, это объяснение лишено смысла, так как, по-моему, в экшнах убивают вовсе не за какие-то грехи, а чтобы не успели убить тебя или просто на всякий случай.



Nocturne поделен на пять не особо связанных между собой эпизодов. Среди локаций замечены старый чикагский кинотеатр, непролазный лес с вервольфами и, естественно, кладбище с табуном зомбей.

Основные действия Nocturne были бы понятны даже для подполковника с моей бывшей военной кафедры, который играть в Doom 2, начиная с третьего уровня, мог только с включенным IDCLIP: расчленять всех встречных андедов, используя все доступные средства и орудия, дергать за торчащие то тут, то там рычаги, что-то куда-то таскать с целью разрешить очередной паззл (тут подполковник, конечно, отдыхает), вовремя зализывать раны. Разгадка головоломки приводит к получению доступа в новую локацию или к ценным предметам и зависит от персонажа,



В игре под ногами постоянно путаются неигровые персонажи (в миру — NPC), и кого-нибудь из них можно уговорить себе помочь, приставив дуло к виску, например.





Зажигательные стрелы очень здорово помогают в благородном деле очистки страны от армии андедов. Огонь не только быстро сжигает противника, но и перекидывается на других гадов, рискнувших подойти близко к горящему товарищу.



Напрасно зомби покинули свои могилы, теперь их останки портят кладбищенскую идиллию.



Несмотря на обещания авторов закинуть AI монстров на невиданную высоту, большинство из них по-прежнему ломится к вам по кратчайшему пути и преимущественно кучей. Им же хуже.

за которого вы играете. Например, Док Холлидей не в состоянии передвигать шкафы, сундуки и валуны, с чем легко справляется Stranger. Однако в игре под ногами постоянно путаются неигровые персонажи (в миру — NPC), и кого-нибудь из них можно уговорить себе помочь, приставив дуло к виску, например. Есть NPC, совершенно необходимые для решения паззлов, а есть просто приятные попутчики, которые будут биться плечом к плечу с вашим героем: шаман вуду, запускающий магические стрелы и проходящий своим астральным телом через стены, румынская охотница за вампирами, бывший боксер-тяжеловес, добавивший к своим кулакам пару лезвий, молодая итальянка с наклонностями киллера, другие оперативники особого отряда и т. д.

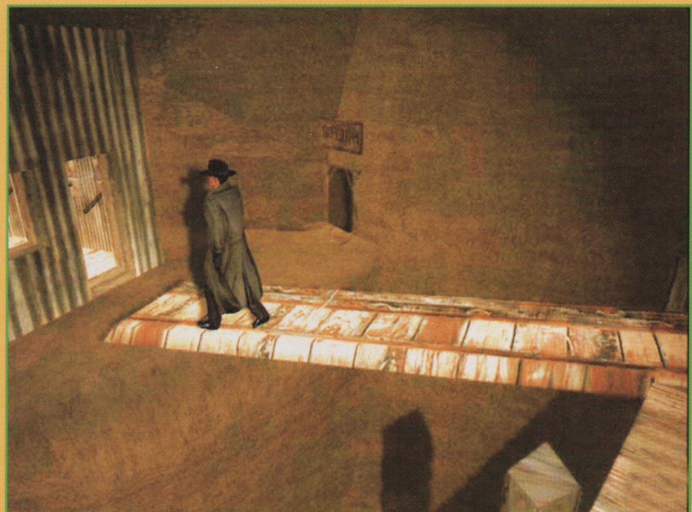
И все же, как правило, помощь придется оказывать NPC'ам, так как их система Искусственного... хмык... интеллекта часто заводит в мрачные места с целью задать вопрос типа «Кто там?». Вот представьте себя на месте зомби или вампира. Что вам захочется сделать со спросившим такое? Примерно от этого вашему герою и предстоит спасать своих братьев по разуму. Несмотря на обилие NPC, диалогов ожидается совсем немного — экшн все-таки...

Кого собирается выставить Зло на бой с нами на этот раз? Вурдалаков, способных переносить раны, практически фатальные для обычных смертных, обладающих коварным разумом, знающих о том, что они наводят ужас на людей, и пользующихся этим, быстро и смертельно атакующих. Зомбей, поднятых из могил силой, неподвластной пониманию человеческим сознанием, живущих с одной целью — поесть плоти живых существ, тупо бродящих по коридорам и вынюхивающих нормальных людей. Оборотней (людей-волков), известных человечеству не одну сотню лет, обладающих гигантской силой, скоростью и достаточной степенью неуязвимости. Вампиров, одних из самых древних врагов живых существ, питающихся свежей кровью, наделенных огромной силой, способностью гипнотизировать свои жертвы и принимать множество внешних форм.

Каждый монстр (не вид, а именно монстр) наделен своим интеллектом, что позволяет каждой особи внутри группы поступать как ей хочется.

Каждый монстр (не вид, а именно монстр) наделен своим интеллектом, что позволяет каждой особи внутри группы поступать как ей хочется. Например, встретилась вам группа вурдалаков. Одни ломанутся вам навстречу, другие отступят, третьи начнут искать палки и кости, чтобы стукнуть вас побольнее, четвертые решат спокойно закусить зазевавшимся NPC в соседнем коридоре. Маленький кусочек AI каждого противника занят подсчетом оптимального пути подхода к вашему герою, так что не попадите в «котел». На этом список препятствий не исчерпывается, есть еще масса ловушек: падающие плиты, ямы с кольями, раскачивающиеся маятники-лезвия в стиле Эдгара По. Кстати, в случае безвременной кончины вашего героя вы получите вовсе не картинку Game Over, а небольшую анимацию, которая в деталях покажет, как толпа вурдалаков склоняется над его (ее) телом и оперативно поедает его. Вот садисты.

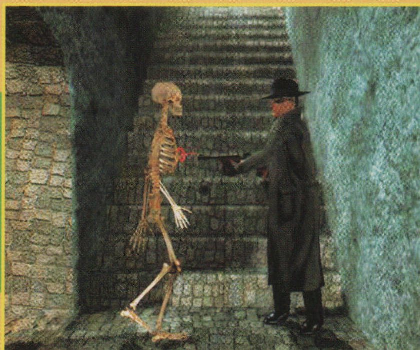
Создатели игры понимали, что одним геймплеем привлечь игроманов не удастся, и решили поразить всех продвинутым графическим движком. Главные герои формируются на основе скелета из трех десятков косточек и покрываются полигонами в количестве 4000 штук, что позволяет сделать их движения



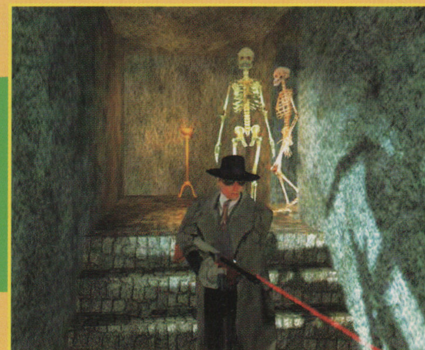
Графический движок — главная достопримечательность игры. Именно он призван приковать внимание игроманов к проекту, обеспечив множество захватывающих спецэффектов.



Оборотни обладают огромной физической силой, и до ближнего боя с ними дело доводить не рекомендуется.



М-да... в такого противника стрелять бесполезно, тут помогут хороший меч или большой топор.



Не оставляйте свои тылы без присмотра, так как некоторые солдаты армии Тьмы постигли тактику обхода жертв сзади.

очень плавными и естественными, так что многометровых прыжков с двойным сальто назад сделать не удастся. Отдельная часть движка занимается прорисовкой одежды, от которой требуется облегать что надо, подниматься и опускаться при ходьбе, развеваться на ветру. При стрельбе из лука (а это единственное готовое на сегодняшний день оружие Nocturne) обычные стрелы живописно втыкаются во врага или в деревянные конструкции либо звонко отскакивают от камней, а огненные — классно поджигают андедов. Автомат Томпсона пока находится в стадии разработки, но уже сейчас к нему прилепили что-то, напоминающее лазерный прицел.

Благодаря движку каждый враг хранит нанесенные ему раны, а зомби так вообще изначально выглядят по-разному в зависимости от степени разложения. Поверженный противник оседает на пол, при этом кровь активно покидает тело и собирается в лужу (правда, кровь есть не у всех врагов). Если андеды стали менее чувствительны к ранам, то состояние вашего героя заметно меняется при ранении, да и место, куда его ткнули или укусили, играет роль — поражения рук, ног, головы и корпуса фиксируются по отдельности. Туман вовсю помогает нагнетать психоделику, для этого он сделан объемным и плотным. И это правильно, так как ваш герой в случае чего может позволить себе скатиться в яму или канаву, скрытую туманом, и спастить тем самым от очередного отряда противника. Освещение также объемное и генерится в режиме реального времени, причем продвинутая технология работы с цветами позволяет в режиме true color выдавать на экран до миллиарда цветов. Все источники света (факелы, фонари, лампы) работают реалистично и вносят вклад в общую атмосферу, создавая длинные зловещие тени. Если посветить фонарем в зеркало, то вы не только увидите его в нем, но еще луч света правильно отразится и окажется на стене где-то позади вас. А если зеркало



разнести вдребезги, то каждый осколок продолжит работать как маленькое зеркальце, отражая и свет, и вас, и того, кто шевелится у вас за спиной. Звук в игре просто обязан был быть на высоте, так как без хрипов, воплей, стонов, чавканья, похрюкивания и скрипов полноценного ужастика не сделать. Чтобы усилить впечатления от игры, ее звуковой движок использует Dolby Pro Logic Surround Sound.

Обещанные навороты потребуют от игрока соответствующего железа: процессор Pentium-II с частотой 266 МГц — это минимум. Принципиально новым словом в жанре экшн Nocturne не станет. Да, в нем будут реализованы парa-тройка мини-революционных идей, но для получения звания «народной» этого недостаточно, и, по-моему, нас ждет очередная игра, которую интересно посмотреть, но не играть (таких сейчас ой как много). Хотя я помню, что о вкусах не спорят, и наверняка найдется несколько человек, которые будут без ума от этого проекта. MG





И снится им не рокот космодрома

Tachyon: The Fringe

Ranger

Фирме Novalogic, похоже, надоело клепать сиквелы своих многочисленных проектов (F22 Lightning, Delta Force, Comanche), и захотелось им чего-то большого и светлого. Или лучше темного?.. Неважно. Главное, что спустя много-много лет компания решила вновь обратиться к будущему и готовит к выходу сразу две игры — Maximum Overkill и Tachyon: The Fringe. Отличаются они друг от друга только местом проведения боев: в первой все события разворачиваются на Земле, а во второй — по всей Солнечной системе. Ну и соответственно задействуется разная техника. Рынок космических симуляторов, экшинов и стратегий далеко не пуст, но Novalogic — старый боец за пользователя — найдет, как на него втиснуться.

Паспорт

Жанр: action
Разработчик: Novalogic
Издатель: Novalogic
URL: http://www.novalogic.com
Дата выхода: осень/зима 1999 г.

Будущее Земли в версии Novalogic мало чем отличается от версий других компаний. На дворе XXV век, страны и государства утратили свое значение, и миром правят гигантские межпланетные корпорации, которые сами устанавливают законы, вершат правосудие и контролируют все стороны жизни людей. Все колонии внутри Солнечной системы объединены в некий союз, что позволяет им воздерживаться от войн друг с другом, но вот экономические войны между корпорациями не затихают ни на мгновение, поскольку ресурсов на всех не хватает, а жить хочется. Группе людей, именующих себя Bora, надоел такой порядок, они по-быстрому упаковали вещички и дунули на Окраину (Fringe). В этой зоне не было никаких законов, там жили отбросы общества, и ни правительство, ни корпорации не обращали внимания на происходившее там. За короткое время Bora навели в районе порядок и сделали важное открытие — Окраина оказалась чрезвычайно богатой на полезные ископаемые. Bora, прямо как real-time стратеги нашего времени, настроили шахт и стали выкачивать ресурсы. Одна из мегакорпораций — GalSpan — пронюхала про источник, выяснила, что у Bora не оформлено право собственности на этот участок, быстро заполнила необходимые бумажки, прилетела и попросила колонистов покинуть район. В ответ им был продемонстрирован жест, которым часто пользуются футбольные болельщики при появлении команды соперника, а также герои боевиков. GalSpan обиделась, и началась война. Все достаточно предсказуемо.





От вас не требуется присягать какой-либо из сторон еще до начала игры, и с выбором вы сможете определиться по ходу.

У меня, как у закоренелого повстанца и хронического борца с империализмом, не возникает вопросов, на чью сторону баррикад залезть в этом случае, но для сомневающихся выбор все-таки оставлен. Причем от вас не требуется присягать какой-либо из сторон еще до начала игры, и с выбором вы сможете определиться по ходу. Изначально вы простой искатель приключений на свою голову, наемник, вольный художник и вообще ни от кого не зависящий гуманоид, притащившийся в этот сектор с целью подзаработать. На первых порах вы спокойно летаете между различными космопортами, нанимаетесь выполнить мелкие поручения, знакомитесь с пиплами



После долгого перерыва Novalogic вернулась в отдаленное будущее, и своим проектом Tachyon обещает потеснить конкурентов на рынке космических симуляторов.

и исследуете космическое пространство. Однако очень скоро выясняется, что выполненные миссии привели вас к необходимости решать — на чьей вы стороне. И GalSpan, и Bora предлагают пролететь за них по десятку миссий, но это не значит, что миссии надо летать одну за другой. Они, конечно, важны, так как развивают сюжет, но между ними прячутся еще до восьмидесяти мелких миссий. По утверждению продюсера игры Майка Мазы (глубоко законспирированный родственник одного из постоянных авторов MegaGame, не иначе), такая схема кампаний позволяет сохранить «дух первопроходцев». Ну ладно, пусть будет дух, нас и не таким травили.

Успешное прохождение мини-миссий даст доступ к новым видам оружия, которое тут же следует проинсталлировать на борт вашей посудины, полезным девайсам, ускоряющим корабль или улучшающим ориентацию в пространстве, и братьям (если не по разуму, то уж по оружию точно). Хинты на тему «кто, что и за что дает» встречаются в описаниях миссий во всех космопортах. Особо не расстраивайтесь, если вам не делают таких выгодных предложений. В конце концов, почти любое оружие можно купить в магазинах, а уж наемников полным-полно в любом порту. К выбору наемников следует подходить ответственно, так как именно они прикроют вашу спину, когда станет жарко. На каждого существует небольшое досье, в котором описаны особенности поведения персонажа во время боя, а также его навыки и знакомства. Например, имея в команде наемника, связанного с преступным миром, вы получаете возможность входить в контакт с криминальными элементами (это облегчает выполнение нескольких миссий). Если же такого связного нет, то выкрутиться можно, но с большими усилиями.

Имея большой опыт по части военных симуляторов, Novalogic просто не могла ошибиться с выбором оружия: плазменные и лазерные пушки, самонаводящиеся ракеты, торпеды, взрывающиеся на заданном расстоянии от цели, оружие, разрушающее электрику жертвы, и другие — все, что нужно для счастья пилоту космического истребителя. Авторы особо отмечают, что хотят ввести в игру как можно больше систем вооружения с возможностью их апгрейда. Повреждения может наносить не только оружие, но и обломки кораблей, и астероиды, поэтому пилотам рекомендуется присматривать за подобным мусором, дабы не получить пару лишних дырок в корпусе.



Перемещение между удаленными секторами космоса происходит с помощью джамп-переходов, но никогда не знаешь, что ждет тебя на том конце пути.



Увы, потерь избежать не удается. Вот и еще один герой Bora отправился в лучший мир. Но мы им еще отомстим.

Графика обещает быть на высоте. Описывать на пальцах, как это круто, и тыкать в скриншоты — занятие неблагодарное, лучше один раз увидеть. Огромный обьем игрового пространства не может не радовать, и от него не отстают разные «неровности местности» типа кораблей и космических объектов. Например, первая попытка стыковки с космической базой вызывает недоумение — ее размер маловат для таких целей, но по мере приближения оказывается, что ваш файтер рядом с базой выглядит, как муха рядом со слоном. При этом качество прорисовки и файтера, и космопорта остается пристойным. То же относится и к сражениям,

Авторы особо отмечают, что хотят ввести в игру как можно больше систем вооружения с возможностью их апгрейда. Повреждения может наносить не только оружие, но и обломки кораблей, и астероиды.



В конфликте принимают участие группа повстанцев Bora и мегакорпорация GalSpan. Повстанческий файтер (на заднем плане) как раз пристраивается в хвост вражескому истребителю. Империя, маст дай!



Графика в исполнении Novalogic редко обманывает ожидание геймера. Вот и сейчас ей уделено самое пристальное внимание разработчиков. Само собой, в этом примет участие 3dfx.



принимать участие в которых одновременно могут несколько десятков кораблей. Спецэффекты находятся в стадии разработки, но уже сейчас стоит отметить ослепление пилота при движении в сторону звезды, ценные живописные взрывы, вспышки всевозможных орудий, подпространственные переходы. Так что за эту сторону можно быть спокойным.

Novalogic имеет в своем активе продвинутый сервер Novaworld, на котором собираются полетать вмногером поклонники ее многочисленных симуляторов, и этот же сервер готовится принять будущих фанатов Tachyon'a. Авторы обещают, что одновременно в одном игровом пространстве (таких будет не одно) смогут рубиться до 120 пилотов! Что ж, фирма известная, подход к проекту весьма основательный, интерес публики растет, значит, у Tachyon'a есть все шансы на успех. Только бы не затянули с релизом (тьфу-тьфу-тьфу). MG

И снова в Сети начинается бой...

Asheron's Call

Главному Кормчему компьютерной индустрии долгое время не давал покоя тот факт, что над сегментом онлайновых игр до сих пор не водружен сине-красно-желто-зелено-черный штандарт Microsoft. Он с радостью встречал провалы одних конкурентов в этой области (Microprose, например), но успехи других — Origin со своей Ultima Online, Sony с EverQuest'ом и 3DO с Meridian 59 — его угнетали. И кинул тогда Великий Билл клич по всей «мелкомягкой» Империи, и услышали его фирмы-разработчики, и бросились они со своими проектами к отцу-основателю. Победу в гонке одержали Turbine Games, предложившие идею под кодовым названием Asheron's Call.

Роман Шиленко

Паспорт

Жанр:	online-RPG
Разработчик:	Turbine Games
Издатель:	Microsoft
URL	http://www.microsoft.com
Дата выхода:	конец 1999 г.

В давние времена на острове Dereth обитала раса эмпирейцев. Обладая огромной магической силой и продолжительностью жизни, заметно превышающей человеческую, они построили могучую цивилизацию и поддерживали ее таковой много веков. В конце концов, в результате одного магического эксперимента, на остров свалились полчища олтоев, гигантских насекомых, управляемых одним разумом (прямо как зерги). Насекомые были явно не от мира сего, но тут им понравилось, и они немедленно взялись за очистку территории от коренного населения. Магия эмпирейцев оказалась бессильна против врага, и наступил закат цивилизации. Великий маг Ашерон (по слухам, именно он проводил тот самый неудачный эксперимент) собрал остатки населения и закинул их в другой мир, а сам укрылся в башне и наблюдал, как насекомые захватывают его мир. Портал в родной мир олтоев оказался далеко не единственным, и на острове иногда появлялись создания из других миров, в том числе и люди из мира Ispar.

Игрок выбирает себе персонажа одной из трех рас. Все расы обладают своей историей, культурой и некоторыми врожденными навыками.

Поначалу насекомые просто поедали всех прибывающих, но потом начали использовать людей в качестве рабов в своих подземельях. Хуманы, как известно, народ непокорный, и после небольшой перегруппировки возникли восстания (rebels forever!). Одна из групп повстанцев сумела попасть на прием к Ашерону, и тот поделился чем-то типа яда, делающим любое оружие смертельным для олтоев, и советом поскорее прибить королеву насекомых. Началось массовое истребление противника,



Монстров в АС много и большинство из них превосходит ростом среднего человека. Тем приятнее будет снимать с них скальпы и набивать чучела. А случись что — герой всегда вернется к жизни возле последнего из встреченных Камней Жизни.

а освобожденные рабы пополняли ряды ребельской армии. В итоге, понеся тяжелые потери, хуманы угостили королеву стрелой в глаз и добили всех насекомых. Надо сказать, что до сих пор на Dereth засасывало людей элавианской расы, но теперь сюда же угодили крупные общины рас шо и гарундимов. Три человеческие расы быстро заселили восточную часть острова — Osteth, в то время как на западной (Direlands) хозяйничали монстры.

Итак, игрок выбирает себе персонажа одной из трех рас. Все расы обладают своей историей, культурой и некоторыми врожденными навыками (однако уникальных навыков, присущих только одной расе, нет). Элавиане отличаются индивидуализмом, склонностью к комбатам, верностью своему племени, стремлением защищать слабых и верой в торжество справедливости. Как следствие, все элавиане рождаются с навыком владения ножом. Эта группа сравнивается создателями с европейским населением средневековья. Гарундимы обитают в пустынях и занимаются торговлей. Воины из них отменные, но они предпочитают использовать слово раньше меча. Врожденный навык — способность определять цену предметов, исторический прототип — турки времен крестовых походов. Шо определены как спокойные, миролюбивые монахи и философы, возведшие военные навыки в ранг искусства. Ясно, что их прототипом послужили японцы и китайцы. От рождения все шо получают навык борьбы без оружия.

Определившись с выбором расы и полом персонажа, переходим к построению его или ее внешности. В отличие от EverQuest'а, где выбрать можно было только лица, AC предлагает задать форму лба, носа, рта, цвет волос и прическу, цвет кожи и глаз, цвет и форму одежды (головной убор, рубашка, брюки, обувь). Таким образом, авторы обещают до 100 миллионов возможных комбинаций внешнего представления вашего героя. Далее выбирается класс персонажа — Archer, Rogue, Warrior, Blademaster, Sorcerer, Healer или Enchanter, однако в рамках AC слово «класс» означает всего лишь предопределенную конфигурацию навыков (скилл-поинтов), на которые не накладываются запреты, поэтому для повышения умений вашего героя доступно все, просто некоторые классы будут изучать что-то чуть быстрее остальных. Если ни один класс не нравится, то создайте свой. Решив этот вопрос, приступаем к распределению очков по атрибутам: силе, выносливости, координации, скорости, разуму и воле.



Возможность становиться вассалом открывает широкие перспективы для любителей создавать всякие общества, тусовки и организации.



Несколько человек могут объединиться в группу для проведения совместной операции. В этом случае опыт будет делиться между членами группы пропорционально их уровням.

После создания героя и выбора начального города, играющий попадает собственно на Dereth и оказывается в непосредственной близости от небольшого подземелья, где ему предстоит пройти курс молодого бойца. На это дело уходит всего несколько минут, зато даже новичок поймет как юзать интерфейс, воевать, кастовать спеллы, использовать предметы и т. д. В комбате

После создания героя и выбора начального города, играющий попадает на Dereth и оказывается в непосредственной близости от небольшого подземелья, где ему предстоит пройти курс молодого бойца.



В атаке персонаж ведет себя относительно умно, так как знает несколько видов ударов и обладает минимальной памятью.



Основная нагрузка при проведении игры ложится на серверы, а клиентам перекачивается лишь небольшой кусок местности. При этом уменьшаются лаги, а разработчикам проще добавлять на карту новые локации.



Магическая система AC насчитывает более полутора тысяч спеллов и их модификаций. Рецепты кастования спеллов станут одним из тщательно хранимых секретов, так как чем меньше человек используют спелл, тем он мощнее.





AC поддерживает 3D-ускорители, но вообще-то для игры они не требуются. Графика может и уступает EverQuest'у, зато тормозов при игре будет меньше.

В основе социальной модели игры — «вассальная зависимость». Работает она следующим образом. Каждый игрок может присягнуть на верность (стать вассалом) любому другому игроку, уровень которого не ниже его собственного. Тот, кому присягают, получает определенный процент от икспириенсов, зарабатываемых его вассалами. Схема такая: убил игрок монстра и получает за него 100 XP в любом случае (вассал он или нет), но если он кому-то присягал на верность, то этот кто-то получит, скажем, 5 XP. Чем больше у игрока вассалов, тем выше его социальный статус в обществе Dereth'a, то есть вступающие в игру новички становятся ценным ресурсом, а значит и объектом охоты (в хорошем смысле). В обмен на верность игрок получает от покровителя деньги, еду, ресурсы, предметы, «крышу» и другие виды наград. В каждый момент времени вы можете либо иметь одного покровителя, либо не иметь такового вовсе. На вершине пирамиды сидит Король — вот кто получает море икспириенсов на халяву. Ну да ладно, короли тоже иногда умирают (прозрачный намек).

Представители низших слоев общества могут пользоваться «крышей» для участия в каких-то походах и мероприятиях, на которые не решились бы идти в одиночку. Система эта нигде раньше не проходила обкатку, поэтому ее слабые и сильные стороны определятся только в процессе игры, но уже сейчас ясно, что под нее хорошо подгоняется создание различных гильдий, тайных обществ, торговых союзов, мафиозных группировок и целых королевств. Есть еще одна форма сотрудничества — объединение нескольких персонажей в группу на неопределенный срок с целью выполнения какого-то задания или достижения заветной цели: зачистка подземелья, убийство монстра, поиск сокровищ. Икспириенсы, получаемые группой, делятся между ее членами в зависимости от их уровней по принципу: чем выше уровень, тем больше доля икспириенсов. Объединяться в группы особенно полезно, когда для выполнения задания требуются определенные навыки, которыми вы в данный момент не владеете, а уж если в группе есть и воины, и маги, и лекари, то можно так развернуться, что дух захватывает. Правила для групп простые: организация и вступление бесплатное, при выходе игрока с сервера его членство в группе прекращается, при выходе из игры лидера группы — ее организатора — она распадается.

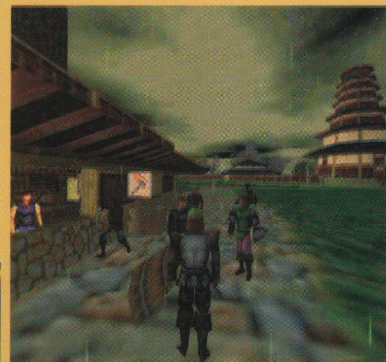
По части магии авторы обещают переплюнуть все существующие на сегодня online-RPG. Ну длиннющий ряд магического оружия, естественно, имеется. Тут огненные мечи, ледяные топоры, молниевые молоты, кислотные кинжалы и вообще все, что душа пожелает. Спеллов, если учитывать их вместе с модификациями (так ожидается пять разных Fireball'ов, как

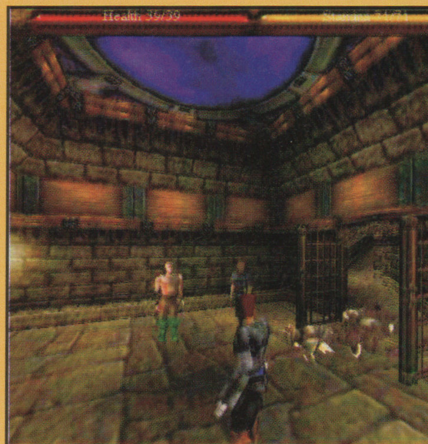


Каждый игрок может присягнуть на верность (стать вассалом) любому другому игроку, уровень которого не ниже его собственного.

появились проблески мысли (пока только проблески!): если в EverQuest'e достаточно было ткнуть на противника и ждать, чем закончится махач, то AC предлагает несколько вариантов ударов: от быстрого укола до удара двумя руками с большим замахом (в зависимости от времени удерживания кнопки мыши). Кроме того, удары могут наноситься на разной высоте, ваш герой способен запомнить последний удар и повторять его снова и снова, а также перейти на автопилот. Передвижение героя по местности осуществляется либо мышью, либо клавиатурой, но не это главное. Самым интересным является размер острова — квадрат 40 x 40 км, так что поход вдоль одной грани занимает больше десяти часов. При этом модель мира отличается от EverQuest'овой, так как в AC нет понятий «зон», которые надо долго загружать. Dereth представляет собой единое целое, загружаемое минимально необходимыми кусочками (конец лагам?) той местности, где сейчас находится ваш герой. Такая схема позволяет разработчикам спокойно добавлять на остров новые города и подземелья, не обязывая армию игроков качать многомеговые патчи. Несмотря на кажущийся небольшим размер острова (по меркам реального мира), ландшафты весьма разнообразны: леса, горы, болота, пустыни, подземелья и т. д.







минимум), будет более полутора тысяч! Для кастования необходимы ингредиенты, достать которые можно иногда в обычной лавке, а иногда в самом дальнем углу самого опасного подземелья. Они же определяют затрачиваемую на кастование энергию, направление действия спелла и его мощность. Однако ингредиенты не обязательно материальны: это могут быть слова, магические пассы руками, ритуальные пляски, постукивание в бубен (в смысле, в музыкальный инструмент). Где брать рецепты спеллов? Простенькие дадут в процессе обучения, а остальные находятся либо в странствиях, либо экспериментальным путем.

Все спеллы поделены на четыре школы: Школа Руки — комбатные и деструктивные спеллы; Школа Правой Ладони — воздействие на предметы, изменение их свойств; Школа Левой Ладони — воздействие на созданий и людей (в том числе на себя), изменение их атрибутов; Школа Сердца — лечащие, восстанавливающие и защитные спеллы. Кастовать спеллы могут не только сорсеры (они же визарды, они же маги), но и любой гражданин Dereth'а, обладающий навыком Arcane Lore, который требуется для прочтения спеллов с древних манускриптов и их запоминания, а также для идентификации и использования огромного числа магических предметов. К магии имеют отношение еще два скилла: Mana Conversion уменьшает расход маны при кастовании, Magic Defense помогает защищаться от магических атак. Чуть не забыл упомянуть про одну важную особенность, влияющую на эффективность спелла, которая ОЧЕНЬ сильно зависит от того, сколько народа знает рецепт этого спелла и пользуется им. Например, какой-то ботаник открыл секрет спелла Lightning Bolt V. Он будет грозным оружием до тех пор, пока ботаник держит язык за зубами или, по крайней мере, о нем знает узкий круг людей. Но прелесть игры в том, что хранить секрет бесконечно не удастся и кто-нибудь умный в конце концов откроет его каким-либо путем. Но если этот пытливый ум будет обладать длинным языком, то максимум через неделю рецепт будет вывешен в Internet, и несколько тысяч прочитавших его товарищей смогут им воспользоваться. И обломятся, так как эффективность спелла при таком распространении резко упадет. Народ потихоньку перестанет юзать этот спелл, и его мощь опять начнет расти. Чтобы дать понять игроку, насколько хорошо прошло кастование, в окне статуса вылезет соответствующее сообщение.

Что касается магических и обычных предметов — айтемов, то новшество одно. Теперь они не просто раскидываются случайным образом, но и их свойства генерятся на лету тоже случайно. Поэтому всегда есть шанс найти что-нибудь жутко ценное, если не для себя, то для торговцев. Вещи, кстати, можно переименовывать.

Нельзя не замолвить пару слов о монстрах, ведь им, беднягам, так достанется от многих тысяч игроков. Бандерлинги, друджи, моссварты и тумероки прибыли из одного мира, имеют общего гуманоидного предка, отличаются друг от друга ростом (от четырех



до восьми футов), наличием или отсутствием мозгов. Как правило, все они бьются в стаях, почти все владеют ручным оружием, а многие освоили магию. Обитают практически повсюду. Големы, семи- и восьмифутовые создания, вызваны к жизни магией эмпирейцев и поставлены охранять жилища своих хозяев. Из-за отсутствия контроля со стороны последних имеют привычку бросаться на все, что движется, применяя длинные конечности и магию. Летающая фауна представлена громнами (небольшими драконами), зефирами (злобными крылатыми человечками), вириндами (постоянно левитирующими крутыми магами). В игре имеется еще целый ряд различных уродов, стремящихся побыстрей прикончить любого встречного хумана. Как и в других online-RPG, смерть персонажа не означает конца игры. Вместо этого он возрождается у последнего Камня Жизни, которого касался. Камни встречаются достаточно часто, так что возрождение произойдет не слишком далеко от места гибели. Если игрок с момента первого захода в игру и до гибели не успел ни разу прикоснуться к Камню, то труп его персонажа пополняет ряды андедов. За возрождение придется кое-чем заплатить: на месте гибели останутся самый мощный ваш предмет и часть денег, а также на короткое время будет наложено ограничение на навыки.



Кто тут в цари крайний? Никого?! Так я первый буду!

По графике AC немного уступает EverQuest'у, но по внешним эффектам от заклинаний они примерно на одном уровне. Есть поддержка 3D-ускорителя, но для игры он НЕ обязателен. Просто с ним красивше. Разработчики очень тщательно изучали сильные и слабые стороны конкурентов, в результате они, с их же слов, сумели избежать багов Ultima Online (возможность сверхбыстрой раскачки героя, тупиковые скиллы, халявное накопление денег) и EverQuest'а (лаги и падение игры при большом числе юзеров). Утверждается, что Dereth уже сейчас через MSN Gaming Zone готов принять более тридцати тысяч жителей без особых тормозов. Сколько бы камней ни кидали в огород «мелкомягких» и тортов в лицо их художественного руководителя, контора остается серьезной, отстойный продукт на рынок выбросить постесняется и, скорее всего, сдержит свои обещания по поводу AC, пусть даже потом придется юзать патчи и сервис-паки. Подождем официального релиза, а там уж решим, стоит ли отвечать на призыв Ашерона или провести время с большей пользой (квакая, например). MG



Остров Dereth представляет собой квадрат 40х40 км. Чтобы пройти вдоль одной его грани, потребуется больше десяти часов. Вот это наш размерчик, есть где развернуться.



Дарк Савант продолжит строить козни.

Wizardry VIII

Уже скоро.

Николай Панков ака Лыжник
lijnik@ogo.ru

Когда я в очередной раз поинтересовался на тему, не надо ли чего написать, человек под названием Шаров посмотрел на меня своим злобно-безумным взглядом. А надо сказать, он не очень любит выдавать мне задания, так как я человек ненадежный, безответственный, да еще и торможу. Но тут он накорябал на обрывке бумаги названия нескольких готовящихся к выходу игрушек. Я уже было собрался аккуратно сложить клочок бумаги в 127 раз и аккуратно спрятать куда подальше, но вдруг пригляделся к названию одной из игр. Мать моя! Енто ж Wizardry VIII! Продолжение одного из моих самых любимых шедевров от конторы Sir-Tech (для тех, кто не понятливый, — Wizardry VII). И я не стал глубоко прятать бумажку, а аккуратно положил ее в карман.

Паспорт

Жанр: RPG
Разработчик: Sir-Tech
Издатель: Sir-Tech
URL http:// www.sir-tech.com
Дата выхода: когда будет готова (ориентировочно осень 1999 г.)

Мой восторг по поводу близящегося выхода данной игры вовсе не случаен. Я так понимаю, это будет одна из немногих настоящих RPG за последние несколько лет. Нет, никто не отбирает заслуги Baldur's Gate, Shadows Over Riva или Mandate of Heaven. Игры, конечно, достойные, однако все они выглядели как-то ненатурально.

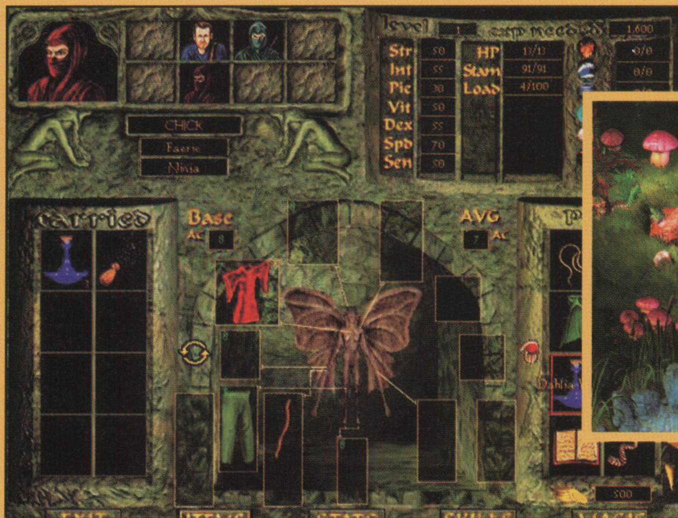
Dark Savant приземляется на планете Доминус и приступает к исполнению пока неизвестных нам, но коварных планов. А партия преследователей по традиции мешает этим загадочным планам.

В «Балдурских Воротах» почему-то генерится только один персонаж, а, на мой взгляд, этого маловато. Маловато будет! «Небесный Мандат» в принципе ничего, но уж очень резко отличается от предыдущих Might&Magic'ов, с непривычки пугает. «Тени над Ривой», на мой взгляд, имеют слишком надуманный сюжет, даже по сравнению со второй частью Realms of Arcania. Но ведь больше-то ничего нет! Аркада «Диабло», которая по какому-то недоразумению записалась в списки RPG, вообще ни в какие ворота не катит. То есть нет, как аркада она замечательна, но вот жаль к RPG отношения не имеет. Кто вообще это придумал? Почему не назвать ее заодно и «симулятором мага» или там кого еще? О всяких подделках под ту же «Диаблу» вообще речь не идет. И тут на фоне такой безрадостной картины нате вам, явление трактора народу! Проявляется самое ожидаемое продолжение — Wizardry VIII!



Знакомство с этой серией игр у меня началось с седьмой части. Потом была шестая, потом еще более ранние, но семерка навсегда останется моей самой любимой RPG. Помнится, не реже чем раз в две недели я вдруг понимал, что партию я сгенерил неправильно, и все начиналось сначала. Единственное, что меня спасло и позволило-таки пройти «Крестоносцев» до конца, так это то, что я случайно нашел доспех, который потом боялся вторично не обнаружить. И что я узнаю? А то, что мою партию можно перенести и в восьмую часть. Это же ураган, иначе и не сказать. Я же сейвы все еще храню, как память, а оказывается, что их использовать можно! Вот ведь!

Сюжет начинается стандартно для игр этой серии. В том смысле, что как раз там, где закончилась предыдущая часть. То есть товарищ Dark Savant променял заграбастанный вами прибор непонятного назначения Astral Dominae на свою же собственную помощницу Викторию и направляется с ним к странному месту под названием



Как и во всякой нормальной RPG, система «экспов» (роста персонажей по мере вершения ими дел) в Wizardry VIII будет сделана в соответствии с канонами жанра, то есть за этим вот экраном вы проведете немало времени.



Cosmic Circle с пока неясными, но явно нехорошими целями. А чего еще ожидать от мужика, которого зовут Dark Savant? Известно только, что скорее всего с помощью этой девайсы можно создавать вселенные. Или разрушать. Но как бы Савант ее не применил, ни к чему хорошему это привести не может. Уж такая у него натура темная. Так вот, вместе с этим сувениром он приземляется на планете Доминус и приступает к исполнению пока неизвестных нам, но коварных планов. А партия преследователей приземляется там же и по традиции мешает этим загадочным планам. Причем оказывается, что Astral Dominae существует вовсе не в единственном экземпляре, а где-то на Доминусе существует еще пара подобных девайсов. Короче, на самом деле все куда запутаннее, чем казалось в Crusaders of the Dark Savant. Кстати, за Савантом бегаете не только вы, но и представители рас Умпани и Т'Рэнг.

Сказать, что сюжет игры нелинеен — не сказать ничего. Можно идти к финишу различными путями, некоторые из которых ведут в тупик. Вернее, даже не к финишу, а к финишам, так как их там несколько. Более того, по непроверенным слухам, там и начало не одно, так как в «Крестоносцах» был тоже не один финиш. Хотя это всего лишь слухи, и никто за них никакой ответственности не несет.

Механизм игры вроде усовершенствован. Разработчики на протяжении многих лет страдали от двух регулярно повторяющихся вопросов: во-первых, почему не видно монстров, пока они не напали, а, во-вторых, почему монстры не пытаются швыряться разными предметами типа стрел на расстоянии и вообще нападать с разных сторон? И вот смысл вопроса до них очевидно дошел. «А действительно, почему?» — подумали они. Так что теперь по многочисленным просьбам игроков, которым до этого жизнь, видимо, малиной казалась, нападать на вас будут со всех сторон. Более того, монстры будут стараться окружить партию или закидать ножами или заклинаниями с безопасного расстояния. Партия, правда, тоже имеет большую свободу действий. Можно, например, даже во время боя убежать. Никто, конечно, не гарантирует, что будет куда бежать, что за вами не последуют, но попытаться стоит. Можно даже указать боевой порядок, чтобы поставить самых ценных персонажей в середину, чтобы им меньше досталось.



Следуя требованиям времени, игрушка будет оснащена весьма продвинутым 3D-движком. Непонятно, правда, как же все-таки в итоге будут в нем реализованы сражения, которые обещано сделать «и вашим и нашим», то есть и в походовом и в реал-таймовом режиме.

Еще одним нововведением является альтернативная система ведения боя. Как известно, чтобы RPG получилась хорошей, бой должен быть пошаговым, иначе невозможно одновременно управлять толпой разнообразных персонажей, одним из которых надо махать железными предметами, а другим книжки читать или химичить что-нибудь. Однако оказывается, есть товарищи (которые нам совсем не товарищи), требующие комбата в реальном времени. Чтобы прекратить поток этих жалоб, Sir-Tech пошли на поводу у вышеупомянутых личностей и сделали-таки что-то вроде real-time боя. На самом деле это только с виду оно будет похоже, а по сути своей все те же фазы, только замаскированные, чтобы усыпить бдительность тех, кому не нравится играть по-нормальному. Кстати, как именно такое удалось создать, разработчики толком объяснить не могут, аргументируя тем, что это неописуемо, тут смотреть надо. Ну да ладно, пусть хоть как 3D-шутер сделают, главное, чтобы включать такое было не обязательно.



Любители ролевых игр уже столь долго ждут восьмую Wizardry, что уже начали поговаривать о том, что ее просто не будет. И все же Sir-Tech твердо обещает: сделаем, а потом уйдем с рынка. Будем надеяться на первое и жалеть о втором.

Очень радует подход создателей к использованию «навороченных железяк». Игра имеет оригинальный движок и полностью поддерживает трехмерную графику, динамическое освещение и прочие новомодные эффекты. Соответственно на данный момент 3D-ускоритель ей необходим. Однако разработчики понимают, что для многих поклонников игр этого жанра крутая графика не особенно важна, поэтому в планы Sir-Tech входит создание версии, которой ускоритель не нужен. Отличием будет лишь отсутствие некоторых эффектов, нужных лишь настоящим ценителям графики. По мне, так можно было и в тексте запускать...

Очень тщательно продуманы всяческие мелочи. Создатели считают, что многие игры проваливались из-за того, что были слишком заумными и пользователи вместо наслаждения процессом игры занимались кропотливой работой по выяснению, какую железяку лучше купить, чтобы мужик вот этой национальности эффективнее всего крошил редисок вон той породы. Теперь все, что касается инвентаря, усовершенствовано и подходит для использования даже самым нервным и нетерпеливым игроком. Во все списки встроены фильтры, и можно посмотреть, к примеру, только то, что может использовать данный персонаж, или выделить все мечи с заданной атакой.

Немало внимания, как обычно, уделено праздношатающимся по поверхности Доминуса персонажам (экое новое название NPC — праздношатающиеся персонажи, или ПШП. Надо будет закопирайтить. — *Прим. отв. ред.*). Их поведение теперь абсолютно невозможно предсказать. Они живут своей жизнью и никак не зависят от вас. Каждый может собрать собственную банду единомышленников и пойти войной куда-нибудь. А могут и не пойти, а, наоборот, устроить засаду. Трудно сказать, что местное население может учудить в следующий момент. Кстати, теперь в вашу партию могут вступить двое добровольцев, так что появляется возможность бродить ввосьмером.

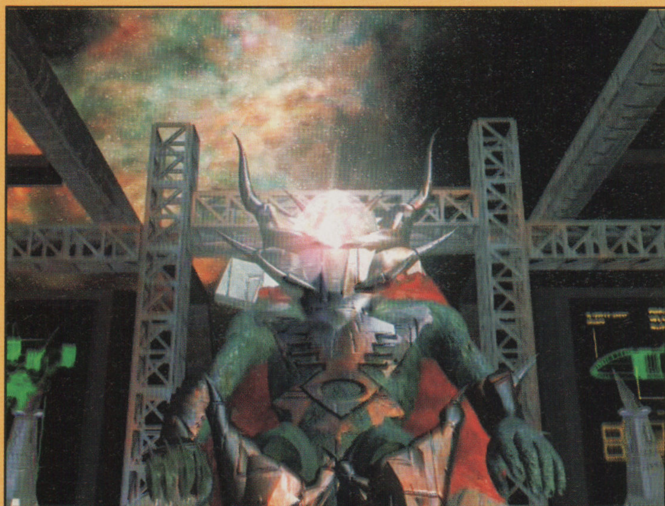




Персонажи в вашей команде тоже получили несколько больше свободы. Атрибут «индивидуальность», доселе являвшийся второстепенным по важности, приобрел реальное назначение. Теперь ваши бойцы могут разговаривать с вами, перегуливаться друг с другом, делать замечания по поводу происходящего вокруг и тому подобное. Причем это не будут стандартные фразы типа «Аааа, шухер!!!», произносимые при виде каждого врага, а нормальное общение, то есть говорить они будут, только когда им это нужно.



Теперь ваши бойцы могут разговаривать с вами, переругиваться друг с другом, делать замечания по поводу происходящего вокруг и тому подобное.



Вообще, в последнее время в играх всякие монстры что-то сильно распоясались. Живут собственной жизнью, на игрока им плевать, вообще никакого уважения к настоящему разуму. По словам разработчиков, игрок там вообще не нужен, а главная цель игры и без него может быть достигнута. Похоже, даже создатели игры могут только догадываться, как будут развиваться события. Так вы что думаете, это они сделали, чтобы вам было интереснее играть? Вовсе нет! Я тоже сначала так думал, но потом пришел к выводу, что они так поступили, чтобы иметь возможность играть самим. А это очень многообещающий фактор. Одно дело — они бы горбатились на вас, а совсем другое — писать игрушку для себя, любимых.

Короче говоря, на мой взгляд, на это стоит посмотреть. А выйдет эта игра, по словам авторов, тогда, когда будет готова. По-моему, это самый гениальный ответ, который могут дать разработчики на вопрос «Когда?». Ведь никого не обманут, если игра немного задержится с выходом... Короче, ориентировочно — во второй половине этого года, точнее — как увидите ее на прилавке магазина, можете покупать — это верная примета, что она вышла. MG

Игра для настоящих эрпэгэшников

Demise: Rise of the Ku'Tan

Роман Шиленко

Некоторые геймеры уже перестали надеяться на разработчиков компьютерных игр, и сами засели за работу. Дейв Аллен как раз один из таких героев. Он вырос на играх типа Rogue, Moria, Nethack, Mordor, Angband и все ждал, что кто-нибудь соберется сделать им подобную игру с поправкой на современные технологии. Не дождался и стал в свободное время понемногу пописывать Mordor II, используя Visual Basic и OpenGL API. Когда проект обрел реальные очертания, автор бросил клич издателям, на что немедленно откликнулся Interplay, оказав финансовую поддержку. Правда, название пришлось сменить на Infinite Worlds. А недавно покрутевший Дейв расторгнул контракт с издателем и ушел в свободное плавание, еще раз переименовав игру в Demise: Rise of the Ku'Tan.

После гибели Принца Дьяволов (в конце игры Mordor) в город Dejenol со всех концов страны потянулся народ, дабы обучиться в многочисленных гильдиях всяким премудростям, а затем закрепить и развить полученные навыки в поединках с монстрами в городских подземельях и шахтах. Верхние уровни были быстро зачищены, и на них гильдии построили ряд учебных центров и хранилищ, а искатели приключений поперлись еще ниже и мимоходом открыли самый ценный металл — мифинит. Монстров практически истребили, и тогда народ стал кидаться друг на друга. Возникли банды темных воинов и магов, в которых не было межрасовых трений, а только одна страсть к богатству и крови. Гильдии в задумчивости чесали репу, не решаясь закрыть шахты, что могло сильно обидеть дворфов. И, естественно, дочесались. Среди бела дня в центре города вдруг возник светящийся портал. Народные массы собрались вокруг и стали ждать продолжения. Оно последовало в виде волны демонов, дьяволов и просто непонятно кого, кинувшихся убивать местных жителей. Все находившиеся на площади были убиты и съедены в считанные секунды, но тревогу уже забили, и городская стража, объединившись с толпой искателей приключений, пошла в контратаку.

Однако противник постоянно получал подкрепления из портала, поэтому очень скоро город пал, десятки тысяч жителей погибли. Спастись удалось очень немногим, но в их числе были мастера всех

Паспорт

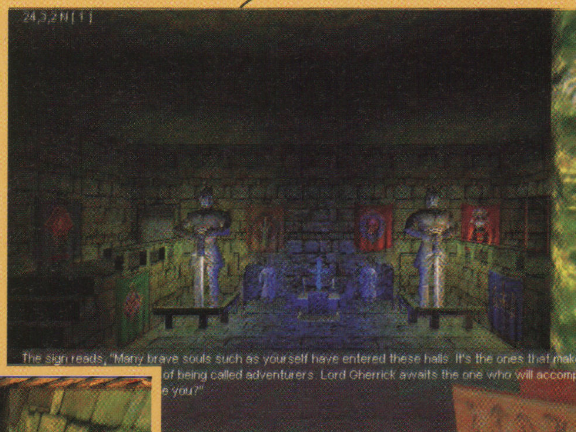
Жанр: role-playing game
Разработчик: VB Designs
Издатель: пока никто не признался
URL http://www.vbdesigns.com/demise/
Дата выхода: август—сентябрь 1999 г.

гильдий. Они-то и разбили отряд демонов, пытавшийся догнать уцелевших. Сразу после этого враг отступил обратно в портал, и тот закрылся. Император немедленно выслал многотысячное войско, но кроме руин ему ничего не досталось. Мастера гильдий с удивлением обнаружили, что враг пробился сквозь все магические и механические ловушки и унес с собой знания всех гильдий. Сумевший проделать подобное уже сам по себе являлся могучим противником, а теперь он получил секреты двенадцати самых могучих гильдий, и это был неплохой повод для впадения в депрессию. Пока император обсуждал с мастерами вечный вопрос «что делать», противник уничтожил еще один город. Dejenol стали отстраивать заново, только теперь он стал военным городом с многочисленными казармами, оружейными мастерскими и так далее. Прошел год, за который враг предпринял еще три атаки, успешно отбитые регулярной армией. Гильдии реанимировались, вновь распахнули свои двери для всех желающих и приготовились откупорить вход в шахты для самых храбрых гуманоидов страны.

Есть два момента, отличающие Demise от множества других RPG. Во-первых, при написании игры главный упор делался на реализм, поэтому персонажи могут болтать друг с другом, заключать сделки, собираться в толпу для похода в подземелье, кастовать спеллы, подбирать убитых персонажей для последующего оживления и все такое. И, во-вторых, из-за того же стремления к реализму отсутствуют сейвы и лоады, чтобы за счет них не пытались восстанавливать погибших персонажей. Если какое-то событие произошло, то это навсегда. Однако там есть автоматическая back-up-система, предотвращающая случайную потерю информации, так что вывернуться наверняка можно.

Игра начинается, как и положено, с генерации персонажа. Во-первых, определяется имя вашего героя. Можно, конечно, назвать его «Луис Перейра да Сильва Робсон», но весьма неудобно будет набивать его каждый раз при передаче золота и предметов, при лечении и в некоторых других случаях. Вторым пунктом указывается раса. Она определяет максимальный возраст, скорость обучения, шесть базовых статистик (силу, разум, мудрость, конституцию, харизму, ловкость) и их максимумы, в какие гильдии можно вступать, какой элайнмент можно иметь, качество зрения в темноте, время задержки дыхания под водой и много чего еще.

Немного о самих расах. Хуманы, те которые forever, живут меньше всех, не имеют природных сопротивляемостей, в темноте еле видят, но зато быстро учатся и имеют доступ ко всем гильдиям. Эльфы занимаются магией. Из них получаются хорошие маги, сорсеры, визарды и клерики. Они живут дольше всех, сопротивляются магическим и ментальным атакам, но слабоваты в бою ручным оружием. Гиганты являются лучшими воинами в игре, сопротивляются ядам, болезням, многим видам атак, но имеют допуск всего к четырем гильдиям. Гномы обладают высокой харизмой, из них выходят хорошие маги, по элайнменту — гуды. Дворфы невысокие, но крепкие ребята, отлично видящие в темноте, сопротивляющиеся огню, холоду и электричеству, если и плавающие, то только вниз. Огры очень хорошие, но тупые воины и варвары. Йети «на лицо ужасные, добрые внутри» да еще магию знают от рождения, дольше всех могут находиться под водой, сопротивляются ядам и болезням. Сарисы (первый раз встречаю таких) представляют собой что-то



Двенадцать могущественных гильдий готовы поделиться с вашим героем своими секретами, но не стоит вступать во все сразу: знания хороши в меру.



Вот так реализовано задуманное. Может, и не так красиво, как у некоторых, зато все сделано ради процесса игры, а не для демонстрации возможностей 3D-ускорителя.

Из-за стремления к реализму отсутствуют сейвы и лоады, чтобы за счет них не пытались восстанавливать погибших персонажей.

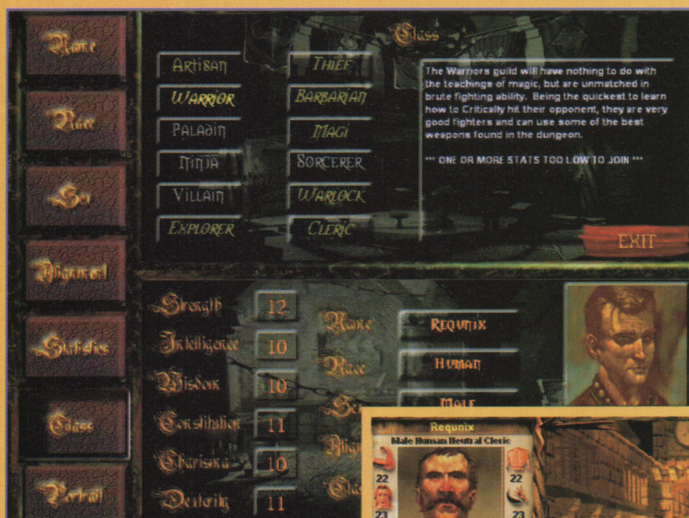








среднее между эльфом и человеком, лучше всех тащат что плохо лежит, обладают почти полной сопротивляемостью к электричеству и ментальным атакам. Тролли — помесь огра



Два пола, три элаймента, девять рас — есть из кого выбрать. Можно даже вместо скучной физиономии, выдаваемой по умолчанию, втиснуть свою фотку!

и эльфа — часто подаются в варвары и в ниндзя (ничего себе!), остальные гильдии их не особо жалуют.

Третьим выбирается пол персонажа, четвертым — элайнмент (в зависимости от расы). Теперь остается перераспределить поинты между шестью статистиками, посмотреть список потенциально доступных гильдий, определиться с физиономией героя (выбрать одну из 18 картинок или импортировать свою). В качестве подарка от разработчиков каждый герой получает кожаные армор, перчатки и сапоги, накидку, а также, в зависимости от некоторых факторов, бронзовый меч, деревянный щит и медный шлем.

Гильдии, а их в игре аж двенадцать штук, представляют собой организации, в которых можно постичь множество секретов и немеренно покрутеть. Артизанская Гильдия доступна всем изначально, но для вступления в остальные требуется удовлетворить ряд ограничений на расу, элайнмент, базовые статистики. Бесплатно вступить можно только в одну любую гильдию (не считая Артизанской), а остальным придется платить. Чем выше вступительный взнос, тем круче предлагаемые гильдией навыки и заклинания (либо их просто много). Чтобы успешно продвигаться по внутригильдиевой лестнице, надо не только выполнять их квесты, но и соблюдать некоторые правила. Например, магам запрещено юзать мечи. Членство в любой гильдии не запрещает вступать в другие, хотя в любой момент времени



Город — единственное безопасное место в игре. Здесь соседствуют банк, морг, таверна, зал совета, магазин, оздоровительный фонтан, Seer и собственно вход в подземелья.

ваш герой будет представлять ровно одну гильдию (экспириенсы капают только на одну гильдию), обладая при этом навыками, полученными в остальных. То есть если вы были продвинутым воином и решили вступить в Гильдию Клериков, то, занимаясь клерикальными проблемами, мечом вы будете продолжать владеть как воин. «Переключаться» между гильдиями дают только в городе, да и то при условии, что на герое нет проклятых вещей и предметов с противоположным элайнментом.

В гильдиях герой получает новые уровни за набор определенного числа экспириенсов. В момент получения у героя возрастают хиты и показатель Attack/Defense (A/D), а иногда с вероятностью от 10 до 35 процентов (в зависимости от гильдии) ему выдают квест на нахождение и доставку предмета или головы монстра, но тогда этот квест обязателен к исполнению, иначе следующего уровня не видать. Если уж совсем никак, то можно послать официальный отказ от квеста, но за это скинут несколько уровней внутри гильдии, уменьшат A/D, модификаторы, способности и вообще будут тыкать пальцем. Однако есть некоторые квесты, от которых не отвертеться даже таким способом. В подземельях встречаются неквестовые предметы, вызывающие особый интерес у мастеров гильдий. Вот тут надо быть внимательным, так как за один и тот же предмет в одной гильдии просто дадут чуть-чуть золота, а в другой расковыряют его, рассмотрят под микроскопом и в итоге откроют новый навык, которому обучат и вас, и всех остальных членов гильдии.

!

Гильдии, а их в игре аж двенадцать штук, представляют собой организации, в которых можно постичь множество секретов и немеренно покрутеть.

Артизанская Гильдия обучает технике борьбы без оружия, готовит хороших воинов со средними воровскими навыками. Воины совсем не признают магию и предпочитают все проблемы улаживать ручным оружием. Паладины здорово сражаются, лечат себя и других, привлекают к себе внимание других созданий на предмет присоединиться к ним. Ниндзя умеют обращаться с любым оружием, используют продвинутую технику борьбы без оружия, наделены средними воровскими способностями, но практически не используют арморы и принимают в свои ряды только хуманов и троллей. Разбойники орудуют под девизом «убивай любой ценой», хорошо разоружают ловушки. Эсплореры умело составляют карты подземелий, обнаруживают всякие странные места, избегают ловушек с помощью левитации и телепортации, могут телепортнуть противника в стену (не всегда получается), но в бою вынуждены орудовать ручным оружием, так как им отрезан доступ к атакующим спеллам. Воры, как и следовало ожидать, способны взламывать любые замки (в этом им иногда помогает магия)



Магическая система содержит более ста спеллов, разбитых на восемнадцать классов. Такого количества должно хватить самому требовательному RPG'шнику.



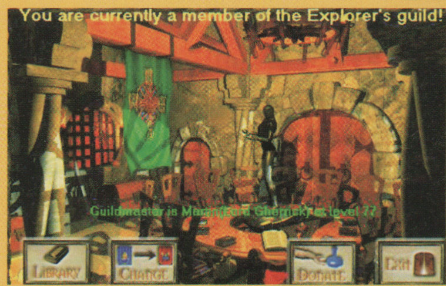
При графическом отображении учтены даже такие мелочи, как рост персонажа. В случае великана вид открывается как бы из-под потолка, ну а у гнома камера почти лежит на полу.

и оглушать жертву ударом дубиной сзади. Варвары есть нечто среднее между воином и вором, но без их лучших качеств. Маги умеют брать вражеских монстров под контроль и лечить своих соратников. Сорсеры не имеют таких ментальных способностей, как маги, поэтому предпочитают наступательные спеллы огромной разрушительной силы, лечить особо не умеют, но кастовать различные защитные заклинания — это пожалуйста. Ворлоки специализируются на убийстве монстров, телепортации всей группы по подземелью, кастовании спеллов сопротивления. Клерики лучше всего лечат (даже от смерти), их атакующие спеллы чуть хуже, но довольно пристойны. Сам автор использует комбинации Артизан-Сорсер и Артизан-Маг, с тем чтобы персонаж обладал навыками воина, вора и спеллкастера одновременно.

Герой имеет сорок слотов для таскания предметов, купленных в магазинах, обнаруженных в подземелье, обменянных у других персонажей. Достаточно часто встречаются вещи со своим элайнментом. Например, вы нашли гудный меч. Если вы гуд, то используете меч полностью, если вы нейтрал, то доступна только половина возможностей, а если вы эвил, то меч становится как бы проклятым, и исправить это дело можно только в городе. Некоторые предметы могут быть использованы только если герой принадлежит или не принадлежит какой-то гильдии, имеет определенный уровень внутри гильдии или обладает достаточными статистиками. Приходится обращать внимание на вес вещей, так как он влияет на ущерб при падении героя в яму, скорость его погружения под воду и в зыбучие пески. Поскольку автор понимает толк в RPG, то разнообразие предметов обеспечено: уже сейчас заявлено более 500 вещичек.

Магия тоже не забыта. Каждая гильдия имеет свой набор спеллов, пополняемый за счет обнаруживаемых в подземельях древних манускриптов. Эффективность спелла напрямую зависит от спелл-уровня гильдии, возрастающего вместе с увеличением уровня героя в этой гильдии. Если спелл используется сразу двумя или более гильдиями, членом которых является персонаж, то кастуется наибольший по спелл-уровню, но по наименьшей цене. Поскольку заклинаний в голове героя укладывается много, то сделаны десять слотов для наиболее часто насылаемых. Всего ожидается более сотни спеллов, поделенных на 18 классов: Fire, Cold, Mind, Visual, Movement и другие.

Подземелье достаточно густо населено монстрами разных рас и калибров. Каждая встреча с ними сопровождается появлением черепка с костями или мирного значка. Если увидели первый, значит комбат уже начался, а если второй, то тут неизвестно: если слишком долго мозолить глаза монстрам, рыться в их сундуках, оттопыривать средние пальцы в их сторону, начинать кастовать что-то очень шумное, то они наверняка обидятся и рванут в атаку. Монстры со своей стороны прикидывают свои шансы в бою против вас, после чего слабые начинают изображать мирных жителей или убегают, сильные нарываются на скандал, но есть и совсем отмороженные, которым только дай поберсеркерствовать в темном коридоре. Иногда какой-нибудь монстр, пораженный вашим обаянием (величиной харизмы), смиренно попросится к вам на службу в качестве компаньона и будет биться на вашей стороне с другими монстрами. Пока он в составе вашей группы, его можно лечить и ресурректить. Но с ними связаны несколько неприятных моментов: с компаньонами приходится делиться добытыми сокровищами, в бою они могут плохо разобраться и стукнуть кого-то из вашей группы (не рекомендуется ходить группой из 7 и более существ), выходят из-под контроля. Персонажи в Demise почему-то любят таскать за собой трупы погибших компаньонов. Наверное, хотят сделать из них чучела после возвращения в город. Некоторые монстры знают хотя бы один из девяти языков страны, так что лингвисты из вашей группы смогут выуживать ценную информацию.



Всякая гильдия с радостью наделит героя навыками и спеллами. Типа просто так, но они постоянно будут намекать на необходимость пожертвований или подсовывать квесты.



Главный идеолог Demise считает комбинацию Артизанской и Магической (можно Сорсерской) Гильдий самой оптимальной или, по крайней мере, достаточной для триумфального похода к разгадке тайны подземелья.

Игра поставляется со встроенным клиентом, позволяющим законнектиться к Internet-серверу и рубиться вместе с другими фанатами. Разница между single и multi заключается в том, что в multi игрок может рулить только за одного героя и образовывать группы ТОЛЬКО с героями других играющих. Вся информация о мире (что где лежит или бродит, новости, описания) хранится на сервере,

Чтобы успешно продвигаться по внутригильдиевой лестнице, надо не только выполнять их квесты, но и соблюдать некоторые правила, например магам запрещено юзать мечи.

и персонажи из multiplayer'а не подлежат переводу в режим single. Обидно, досадно, но ладно, ладно, ладно... Требования к железу относительно невысоки по нынешним меркам: минимум P133/32 и 200 Мбайт на диске, норма P200/64 и акселератор. Но в любом случае игра идет в разрешении не ниже 800x600x32K. Размах задуманного, конечно, впечатляет, но как скоро разработчикам удастся довести все до конца, никому неизвестно. Хотя их большое геймерское прошлое оставляет шансы для нас дожить до релиза. MG



Вход в подземелье был запечатан более чем на год после внезапной атаки демонов, но теперь мастера гильдий снова открыли его для искателей приключений, путешественников и прочих самоубийц.



Очередной кирдык Америке и всему остальному миру

Abomination

Весь мир с содроганием наблюдал, как в течение нескольких дней невиданный доселе вирус смертельной волной прокатился по Соединенным Штатам Америки. Никто и ничто не были способны противостоять Этому. Тысячи погибли сразу, миллионы — на несколько дождливых дней позже. Чума ядовитым смерчем промчалась над континентом, выкашивая город за городом. Эпидемия закончилась так же внезапно, как и началась, оставив в живых лишь одного из десяти коренных от макушки и до пят американцев...

Кирилл Алехин ака Maza
maza@mail.ru

Паспорт

Жанр:	team based action\strategy
Разработчик:	Hothouse Creations
Издатель:	Eidos
URL	http://www.eidos.com
Дата выхода:	III квартал 1999 г.

Читая представленный на E3 пресс-релиз Abomination, нового проекта небольшой компании Hothouse Creations, я едва ли не рыдал от восторга. Какой размах мысли! Какой полет фантазии! Какой потрясающий стори-лайн! Наконец-то разработчики забыли про сами-знаете-где-сидящий Конец Света, ядерные апокалипсисы, следующие за всем этим безобразием постнуклеарные войны, а сели и придумали нормальный, революционный и очень злободневный сюжет. Зачем долбать весь мир, если можно задолбать одну отдельно взятую страну? Причем не просто страну (кто бы, скажем, заинтересовался чумой, уничтожившей полтора биллиона негритят в Папуа-макакии?), а Лидера, на которого все давно и целенаправленно имеют зуб. В общем, как очень верно заметил брат брата в фильме «Брат»: «Скоро вашей Америке кирдык!»



На самом-то деле на чуме и горах трупов, сваленных на Бродвее, дело не закончилось. После драки помахать кулаками вышла не только толпа голодных и обезумевших пожирателей хот-догов, но и целый культ, называвший себя Преданными. Ребята очень настойчиво призывали всех вступить в их дружные, хотя и несколько одержимые ряды, а в качестве крыши имели ни много ни мало — целый легион мутировавших под воздействием вируса тварей. А если быть точным, не легион, а Выводок, состоящий из привычных, с детства знакомых каждому фанату жанра horror тварей: зомби, спавнов и еще десятка других мерзопакостных существ, которых ни идентифицировать, ни обозвать по-русски не удалось. В общем, эта веселая компания принялась разгуливать по городам и методично уничтожать всех, кто не с ними, уменьшая и без того небольшую численность налогоплательщиков. Те, кто у руля (такие всегда находятся, независимо от количества и масштабов катастроф), этого вытерпеть не смогли, так что в дело приходится вступить Нам, подразделению агентов по борьбе с... гм... мутировавшими согражданами. Америке нужны герои, и она их получит. Ведь мы их, так и быть, спасем, не правда ли?



Америке нужны герои, и она их получит. Ведь мы их, так и быть, спасем, не правда ли?



Все вышесказанное не может не радовать, но, думается, этого как раз хватит на заставку и брифинг к первой миссии.

«Кина», по идее, должна начаться дальше, но все, что касается самой игры, пока писано расплывчатыми чернилами на туалетной бумаге. То ли action, то ли RPG... То ли не уродившийся наследник X-Com'а, то ли удачный — Swat 2... Имхо, все-таки X-com. Сами Создатели Оранжерей (точное названьице для сотворивших ТАКОЕ...) предпочли обозвать Abomination team based action\strategy, что, как вы понимаете, ситуацию с жанровой принадлежностью особо не разъясняет.



Как выяснилось, Cavedog с их идеей рождественского биохимического Армагеддона в Amen не так уж и оригинальны. Вот еще один, и на свет он появится раньше.

Нам предстоит управлять групп(ировк)ой из 16 человек, из которых одновременно участвовать в миссии смогут только четыре. Каждый персонажик, естественно, будет потихоньку качаться, но, судя по всему, большая часть вашей команды будет играть роль скамейки запасных: зачем прокачивать все 16 спецназовцев, если одновременно отстаивает ваши интересы только четверть?! Так что? Пррально. 2x2 немеренно окрутеют (между прочим, если судить по клип-артам, они и без того



Вот во что превратили недобрые выродки Америку в очередной версии «Апокалипсиса», на сей раз от Hothouse Creations. Какие-то зомби по улицам бродють...

круты до отвращения!), а остальным придется чесать репу до следующей игры.

Нашей дюжине с небольшим морских пехотинцев (угу, именно цветастые береты с органикой и борются) придется для начала спасти Америку, а затем и весь мир. Увы, стичная физика игрового мира, с отскакивающими гранатами, обжигающим огнем (насмешили!) и разлетающимися частями тела. Но это все мелочи... За всем проектом пока чувствуется только одно: «запах» X-com'a, манящий и дразнящий. Но и в этом «запа-





Чтобы было пострашней, надо сделать померзопакостней. Одного взгляда на такую картинку достаточно, чтобы воображение дорисовало все остальное: булькающие звуки, утробное урчание и вонь, которую, конечно, игрок не почувствует, но о которой догадается.

Путешествовать придется часто и много, от Сибири до Перу, обшаривая не только поверхность, но подповерхность: добраться до ульев Выводка будет очень непросто.

затея с уничтожением одной Америки явно рухнула. Опять на носу очередной Армагеддон.

Путешествовать придется часто и много, от Сибири до Перу, обшаривая не только поверхность, но подповерхность: добраться до ульев Выводка будет очень непросто. Причем, количество миссий, случайно генерируемых во время каждой новой игры, будет практически неограниченным. Да и задания будут варьироваться от привычных kill-em-all до спасти\выкрасть\устроить диверсию.

Мишуры в Abomination вообще тьма. Сто с лишним видов оружия, не считая захваченных у выродков технологий. Интересный сюжет с постепенным раскрытием заговоров тех же выродков. Реали-



хе» есть горчинка: все действо происходит в реальном времени. Тьфу. Ни тебе «потурновая» стратегия, ни облагороженная обалдурсгейтенная диабла... Я таких мутантов зову dumb action, но что получится в итоге — кто знает...

Ну и под конец чуть-чуть про техдетали. То есть совсем чуть-чуть, поскольку ничего толком не раскрывается. То, что вид на все изометрический, в три четверти, вы и так уже должны были заметить: скриншотики-то не зря вешаем. А вот рассказать вам о 3D sprite engine (это они что ли воксели так обозвали?!), предварительно отрендеренные задники и потрясающую систему освещения — моя прямая обязанность. Все это есть. Но, прямо скажем, на данный момент смотрится просто препоганейше, а, может, это и называется «революционно». Про музыку Hothouse Creations пока молчат, зато мультиплейер активно наваливают, но сегодня, дабы преуспеть на поприще сетевых игр, надо делать именно сетевую игру, так что тут Abomination, похоже, не светит.

Итого: хитом это не будет. И вторым X-com'ом не будет. И вообще, чем будет игра, название которой переводится как «Отвращение», не очень-то понятно. Но все-таки подождем: во-первых, уже не долго, а, во-вторых, просто по-человечески интересно... Неужели и правда, кирдык ей, этой Америке? MG



Крыша едет, едет крыша...

Amen: The Awakening

Николай Панков
ака Лыжник

Отгадайте загадку: игра сделана Кейвдогом, а не Total Annihilation? Сдаетесь? Еще бы, ведь это Amen: The Awakening, первое творение этого разработчика, которое не называется Total Annihilation. Это, конечно же, радует, хоть какое-то разнообразие. Охота, понимаете ли, посмотреть, а умеют ли тамошние программисты делать что-нибудь, кроме стратегий в реальном времени?

Паспорт

Жанр:	Action\Adventure
Разработчик:	Cavedog
Издатель:	Eidos Interactive
URL	http://www.cavedog.com
Дата выхода:	начало 2000 г.

Надо сказать, что я видел только самое первое их творение и остался им доволен, хотя и предпочитаю пошаговые стратегические игры, где, чтобы победить, необязательно лихорадочно щелкать по карте мышкой и грязно ругаться на глупые юниты, неспособные найти кратчайшей дороги между двумя точками. Тем не менее TA меня даже порадовала оригинальным подходом к строительству, ремонту войск и строений и своей графикой. Ну и вообще, до сих пор заслуженно считается одной из лучших RTS всех времен и народов. Так что если разработчики и дальше будут следовать своим традициям, то вполне возможно



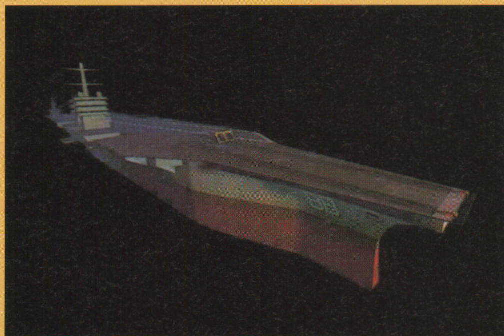


Несмотря на то, что события игры разворачиваются в относительно далеком будущем, авторы уделили массу внимания натуральности пейзажей. Тут, например, перед вами точная копия аэропорта в Питсбурге.

у них и теперь получится нечто дельное.

Судя по всему, именно так они и собираются действовать. Во-первых, графика в Awakening явно на уровне, а уж о самом замысле и говорить не приходится. Ведь это же 3D-action, а в наши дни это так оригинально, что просто обрекает игрушку на популярность (это вроде как шутка такая была, не смешная, конечно, но уж какие завезли). Так вот самое то, что тут оригинальное, так это кусок замысла, открывающийся нашим глазам, а вернее ушам, из фразы дезайнера Грега МакМартина, которую тот случайно обранил на Е3. Он высказался в том смысле, что основная задача при разработке Amen'а была в создании возможности пройти игру, никого не убивая. Это не значит, что тут нельзя стрелять, просто существует несколько путей решения каждой задачи, в том числе и бескровный. А так, пожалуйста, резвитесь себе, стреляйте во все стороны. Такая возможность у вас несомненно будет, это будет местами даже проще, чем догадываться, как бы тут пройти незаметнее и задавить противника интеллектом. Проще говоря, разработчики ставили несколько экспериментов над игрой. Точнее, даже не над игрой, а над теми, кто в нее собрался поиграть. Задались они вопросом, что будет, если перевернуть все с ног на голову? Останется ли игра 3D-шутером? Ну, а основной вопрос был, видать, почему так популярен Thief?!

Под Рождество 2032 года около трети населения планеты двинулось крышей и пошло бузить, убивая как мирное население, так и друг друга.

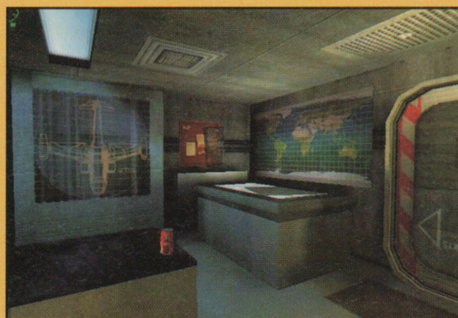


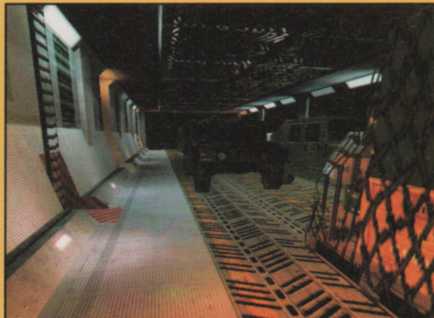
Авианосец является точной копией своего реального прототипа. Видимо, Amen приживется в среде разведчиков как кладезь секретной военной информации...

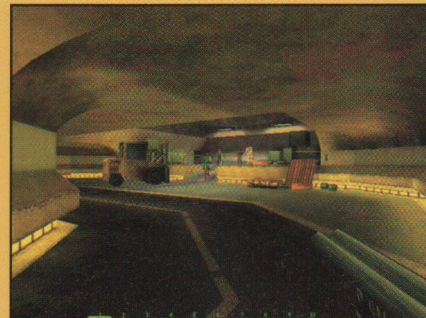
Сюжет игры повествует о принципиально новом типе Армагеддона. Дело в том, что под Рождество 2032 года, когда часть населения готовилась к праздничку, а другая часть, отпраздновав заранее, легла отдохнуть немного, началось дикое веселье. Около трети населения планеты двинулось крышей и пошло бузить, убивая как мирное население, так и друг друга. Ну там само собой миллионы трупов, мировая анархия и все такое. Этот феномен и был назван «Пробуждением», в честь чего, собственно, и была названа игра. Через несколько месяцев несколько военных организаций, персонал которых по большей части остался в своем уме, организовали так называемые зоны безопасности, где нормальные люди могли бы жить спокойно.

Европейская Организация Сопротивления создала вполне сносные условия для существования людей, а вот в Северной Америке случился набольшой обломец. Тамошние психопаты действовали организованно и начали планомерный захват территорий, с запада на восток. В связи с этим добрые дяди из Европы выслали своим американским братьям гуманитарную помощь, в виде отряда спецназовцев-круче-некуда для наведения порядка. Вам придется играть одним из этих агентов по кличке Bishop Six, что означает «Епископ Шесть». Ничего себе кликуха для спецназовца, а? Еще бы назвали «Архимандрит Три». Ну да ладно, уж какая есть. Так вот, вы должны, помимо всего прочего, выяснить, что там, собственно, произошло? Обыкновенный ли это армагеддон или какая-то биохимическая зараза? Не совсем ясно, конечно, почему это надо выяснять именно в Америке, если заражен весь мир, но, видать, начальству виднее.

Действие, по игре, займет около года, соответственно до 2034, и весь этот год вам придется усмирять психопатов на территории Северной Америки. Я, к примеру, знаю многих людей, которые были бы не против поусмирять крышеездцев из Штатов, так что, думаю, игра эта как раз для них. Несмотря на то, что игра происходит в будущем, многие места Америки остаются неизменными, и их вполне можно узнать, хотя кое-какие футуристические сооружения, несомненно, добавятся. Вообще, создатели явно стремились к наибольшей реалистичности. Например, чтобы создать в игре аэропорт, группа фотографов провела целый день в аэропорту города Питсбурга, и по их снимкам была построена модель, так что теперь эта деталь игры смотрится, как настоящая. Еще один пример кропотливой работы над деталями — продемонстрированная все тем же Грегом МакМартином (все там же, на Е3) модель авианосца точно повторяла оригинал, включая боевые системы и турбины. Не знаю, насколько данная модель соответствует действительности, но если это правда, то, возможно, игра будет пользоваться популярностью и у сотрудников разных конструкторских бюро







и подобных им оборонных организаций.

Как водится во всех последних играх, искусственный интеллект самый лучший, нигде доселе невиданный, враги реагируют на любое ваше действие и т. д и т. п.: если взорвать какое-нибудь устройство, то сразу прибегут его ремонтировать, а если на кого напасть, то он сразу зовет на помощь. Загадки будут мудрые-премудрые, чтоб никто не догадался, и иногда, чтобы пройти дальше, придется даже собрать несколько предметов! Вот как, еще немного и можно даже игру RPG обзывать, благо и так уже много всякой ерунды носит это гордое название. Очень мне понравилась ситуация, призванная иллюстрировать необходимость сначала думать, а потом стрелять. Вот, значит, комната с трубами, в ней черный провал, из которого раздаются звуки, похожие на крысиный писк. Если пройти мимо — ничего не будет, а вот если вы прыгнете в провал и начнете там стрелять, то из-за труб появятся стражи и начнут вас атаковать. Нет, я, конечно, не специалист, может, у фанатов стрелялок так принято, но разве это самое логичное — прыгнуть в темноту и начать стрелять? Короче говоря, метод силового воздействия тут не является оптимальным решением и вместо того, чтобы вламываться в комнату охраны, лучше поискать вентиляционную шахту, по которой можно обойти опасное место.



Естественно, помимо простого истребления всяческих помешанных граждан, вам предстоит проникнуть в логово врага и выяснить-таки, в чем все дело.

В отличие от большинства игр, подобных этой, она делится не на уровни или миссии, а на акты. Хотя названия, конечно же, смысла не меняют и большинство актов будут иметь даже «боевые задания». По размеру они различаются очень сильно, и если один акт происходит в стенах одного здания, то другой будет иметь место на территории во много километров. Ориентироваться на местности вам поможет вовсе не компас, а странное устройство Luman MC. Это страшное название присвоено обыкновенному средству связи с начальством, так что ничего жуткого тут нет. Хотя, разумеется, работает оно не всегда.

Но по большей части разработчики рассказывают о своем детище крайне неохотно, предпочитая либо отмалчиваться вовсе, либо заявлять «не скажу, но будет круто». Таким образом, о мультиплейере известно только, что он будет, причем крут, в игре будет много типов оружия, и они будут круты, противники — в основном сбрендившие люди и другие, о которых говорить пока преждевременно, но и они будут круты. Так что, будем ждать. MG



Сдвинутые граждане Америки являются главными врагами в вашей борьбе. Вон тот дядечка, например, в прошлом фермер, ныне возглавляет отряд зомбей-охранников.



Многие места Америки остаются неизменными, и их вполне можно узнать, хотя кое-какие футуристические сооружения, несомненно, добавятся.

Радужный спецназ 2 — монолог бывалого

Rainbow Six 2: Rogue Spear

Алексей Кравчун aka Gomolog и sir Mutabor

— Мальчик, не показывай на дядю пальцем: это неприлично. В конце концов, он же не виноват, что судьба его сложилась несколько иначе, чем хотелось бы мне лично, да и тебе, наверное, тоже, мой маленький друг. Пути Господни неисповедимы, и, если бы мне в свои годы не довелось, как и ему, побывать в роли молодого спецназовца, я бы волновался не больше, чем и он сейчас волнуется, смотря на нас сквозь прорезь десантной шапочки. Я-то знаю, что он там — под полоской синтетической ткани — глупо скалится, не зная, что делать и как он тут вообще очутился.

Паспорт

Жанр: тактический симулятор
Разработчик: Red Storm Entertainment
URL: http://www.redstorm.com
Издатель: Red Storm Entertainment
Дата выхода: середина-конец осени 1999 г.

Не будем погружаться в лета и повторять знакомые почти каждому смертному, ставшие уже практически прописными истины. Их давно пора включать в курс начальных классов общеобразовательных школ, а в школах со специальным уклоном выделять на изучение предмета лишние три академических часа еженедельно плюс факультатив с обязательным посещением. Просто запомни: R6 — это классика всех времен и народов, по сути открытие нового жанра, если и не революция, то, как минимум, бунт в мире компьютерных игр. Не перебивай меня: все твои «Дельтафорсы» и «Спекопсы» — фиги в собственном соку, ни больше ни меньше, в них играли... и забыли, а в R6 играли, играют и будут играть. Это я тебе говорю. Попадись ты мне пару месяцев назад, я бы лишь прошел мимо, разве что бросил бы презрительный взгляд из-под густых бровей да поправил на плече свой АКМ. Сейчас же





обстановка на фронтах несколько изменилась: Red Storm вовсю работает над второй частью игры, а значит, у всех неуспевших, опоздавших, потерявшихся, кинутых и прочих бакланов, прилетающих поздно и потому приравниваемых к бакланам, пролетающим мимо, появился новый шанс реабилитировать себя в глазах мировой игровой общественности, да и в своих собственных, и это, наверное, прежде всего... Вот смотри — это мой армейский жетон, раньше здесь было мое имя и группа крови с резус-фактором, а теперь видишь — Rogue Spear.



Правильно мыслишь — это название второй части, стоять по стойке «смирно» три минуты, троекратное «ура» и приветственный залп в воздух из всех стволов... боевыми.

Теперь слушай еще внимательней, сейчас начнется самое главное: я буду постепенно обнажать те самые скудные факты, касающиеся игры, которыми разработчики уже успели поделиться с нами, простыми смертными. Боевой стриптиз, так сказать, хе-хе... Итак, дубль номер раз. Движок

Мы наконец-то получим приличный оптический прицел и массу заданий, где его (оружие) можно будет использовать по полной программе.

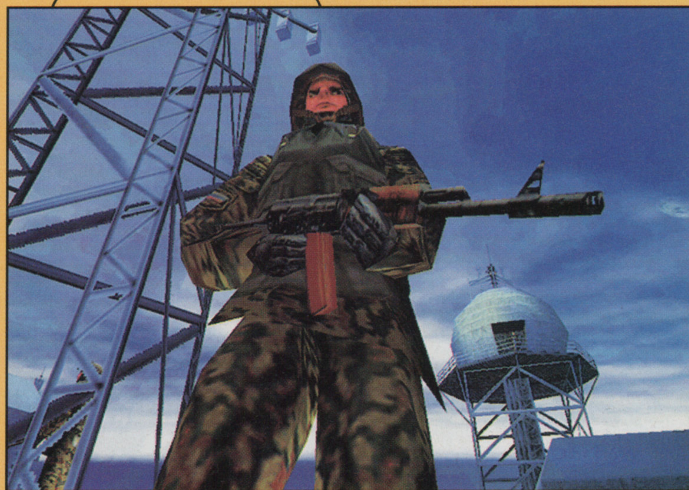
остался старым, и не лыбься столь ехидно. Но разработчики его перекопали почти полностью с нуля и взрастили на его плодородной почве (это ж почти «Квейк») продукт совсем иного рода. Да ты на графику-то посмотри: на что я тебе скрины приклеивал? Видишь, текстурки одна к одной, полигоньчиков поболе, ну освещение динамическое тебе ни один скрин не передаст, но ты уж мне на слово-то поверь: чай, я в отряде не зря второй год состою. Короче — очам услада; теперь, что касается свободы руки и полета души.

Правильно, о них, о родимых, о миссиях. Скажу сразу, нового перепева старой «народной», слава богу, не предвидится. Наоборот, предвидится сонмище новых интереснейших заданий. Почему интереснейших? Да ты что, парень, а какие же они еще могут быть во второй «Радуге»? Шаг в сторону от порядком поднадоевшего — от этого, правда, не менее милого — спасения заложников.

Да здравствуют российские просторы, Восточная Европа — тоже ничего, сгодится. Летать нам теперь с тобой на «Буране», обмениваться ядерными ударами (!!!), лепить по квартирам подслушивающие, подсматривающие и прочие устройства, а по истечении определенного промежутка (времени, конечно) возвращаться обратно и при помощи этих самых устройств обезвреживать все тех же заложников, которых, напомню, в общем и целом стало значительно меньше.

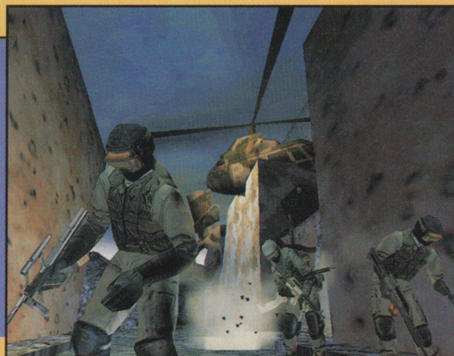
Извини, старина, но не я виноват, что ты еще на этом деле собаки не отведал, разработчики заботятся в основном о своих постоянных клиентах. Правда, и о новобранцах забывать не собираются: сложность миссий возросла, но начинать все равно придется с достаточно простых заданий, и сложностей последних миссий первой R6 с самого начала игры во второй ждать не приходится. Кстати, о новобранцах. Хоть для тебя, дядя, это и не актуально, но все же знай: тех ребят, за которых тебе предстоит играть во второй «Радуге», ты уже мог лицезреть и в первой части, не всех, конечно, но многих. Фанатам — радоваться десять минут!

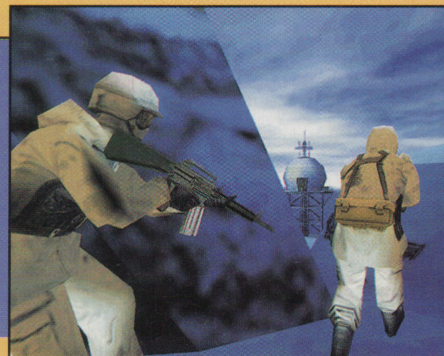
Теперь о полете мысли и крепкости нервов, забывать о которых никак нельзя. Об оружии. «Увы!» и «Ура!»: существенных изменений в составе вооружения нам наблюдать не придется, скорее это будут легкие косметические штрихи, по заявлениям разработчиков, доводящие и так уже близкую к идеальной систему вооружения в «Радуге» до совершенства. Уклон во многом будет сделан в сторону снайперского оружия: мы наконец-то получим приличный оптический прицел и массу заданий (см. абзацем выше), где его (оружие) можно будет использовать по полной программе. Плюс будет устранен дисбаланс между винтовками и пистолетами: ходить на добрую половину заданий с дробовиком теперь вряд ли получится (хотя большинство реальных отделений спецназа именно так и поступают). Появятся различные варианты боеприпасов к одному и тому же оружию: элементарный пример — пули со сме-



Каков кекс! Такой убьет — и глазом не моргнет. А в руках-то, а в руках-то, ты только глянь. Правильно, он родимый — «Калаш».


Восточная Европа — это, безусловно, хорошо. Но... даешь Россию! И впрямь похоже на «Большой»... Или просто в «Гранд-Опера» почаще заглядывать нужно?


Парням явно нездоровится. Уж не «Ми» ли восьмой, что на заднем плане кружит, в том виноват?


Охота на Деда Мороза началась. Вдали — его снежный чум, на переднем плане — наши ребята: тут важен стратегический маневр и детально спланированная операция, но их есть у нас...

щенным центром тяжести. В целом же, воевать нам придется все теми же «железяками», что и реальный спецназ, только так и никак иначе. Консультанты не дремлют, и это радует.

Кстати, возвращаясь к вопросу использования снайперского оружия, следует упомянуть, что разработчики обещают реализовать на просторах Мировой Сети специальные сайты по игре в «Снайпербол»: ничего кроме винтовки с оптическим прицелом и собственных мозгов (сразу вспоминается «Рейларена» из «Квейка»). Мужик, как у тебя с мозгами, а? Ну, надеюсь, поехали дальше.

Будут нам и погодные условия, и это есть здорово! И условия



будут не простые и даже не золотые, а реально влияющие на прохождение миссии. Причем и снег, и дождь, и град то являются подмогой, то, наоборот, всячески препятствуют прохождению задания, и это зависит от специфики конкретного задания, а также от содержимого наших (и ваших, конечно, тоже) черепных коробок, от умения грамотно использовать сложившуюся ситуацию себе на пользу. А спуску нам давать не собираются: враги станут «значительно умнее», и в данном случае я склонен доверять заверениям разработчиков. Напарники наши тоже не лыком шиты и усвоят много полезного, чего так не хватало в первой части: они будут менять построение, манеру движения и стрельбы в соответствии со сложившейся ситуацией да много еще чего смогут, уж ребята из Red Storm постараются. Вот такие дела, брат.

Ну и напоследок. Ждем (и ты не забудь) обещанного улучшения записи прохождения миссии. А то раньше просто грех какой-то был, а не реплей. Разработчики клянутся, что сей досадный ляп будет исправлен и запись прохождения будет-таки доведена до ума. И хотя масштабирования карты не обещают, но, по крайней мере, смену угла зрения и свободное переключение на различные заранее фиксированные камеры мы обязательно получим. И вперед, меняйся с друзьями сколько хочешь. У нас будет ну очень много записей, хороших и разных (в основном, конечно, разных).

Ну что, дядя, теперь ты все понял? Молодец! Эй, ты куда? Да постой ты. В магазин бежать еще успеется: игра-то не раньше середины осени на свет появится, так что времени у тебя предостаточно. Ах, так ты за первым R6 побежал... Вот это дело, хвалю. Убежал!? Ну вот и ладушки, я тоже, пожалуй, пойду спасу парочку заложников, а то еще синдром отмены начнется, а я этого не люблю.

...Молодой спецназовец поправил АКМ на левом плече, натянул шапочку с прорезью для глаз и направился по мокрой летней улице; дождь быстро промочил его одежду до нитки, но солдат, кажется, совсем не замечал этого, он шел, чуть ссутулившись, изредка бросая косые взгляды в темные переулки.



Будут нам и погодные условия, и это есть здорово! И условия будут не простые и даже не золотые, а реально влияющие на прохождение миссии.

А где-то далеко-далеко практически скрытое пеленой дождя солнце готовилось упасть за линию горизонта: близилось время нового задания, и темнота, постепенно скрывающая и дома,



и переулки, и самого спецназовца, вселяла в бойца новую уверенность... MG



Только не надо, не надо тормозить

Rally Championship'99

Расстрыгин Виктор
rasst@glas.apc.org



Во многих странах мира устраиваются ежегодные национальные чемпионаты по ралли. У нас в России они тоже проходят, но пока, к сожалению, не заинтересовали разработчиков игрового программного обеспечения (только его переводчиков, уважаемую фирму «Дока»). А вот в Великобритании фанатов автомобильных гонок ждет приятный сюрприз: компания Europress готовит к выпуску игру, посвященную British Rally Championship.

Паспорт

Жанр: гоночный симулятор
Разработчик: Magnetic Fields
URL http://www.magneticfields.co.uk
Издатель: Europress
URL http://www.rally99.com
Дата выхода: август 1999 г.



Есть очень хороший способ проверить хороший вы пилот или нет: попробуйте пролететь сквозь кольца Сатурна и остаться живым.

Многие пророчат новой игре славу лучшего автосимулятора года. Поклонники Need For Speed, конечно, могут иметь другое мнение, но если игры будут оцениваться по реалистичности, NFS вряд ли сможет выдвинуть сильные аргументы в свою пользу. Мне вспоминается только знакомый по голливудским боевикам вой полицейских сирен за спиной, но разве это сравнится с превосходной высокодетализированной графикой Rally Championship'99, ведь большую часть информации мы воспринимаем зрительно, и увиденное в игре рождает самые сильные эмоции.

Чтобы добиться наилучшего результата, фотограф, помогавший команде Magnetics Field, облазил окрестности реальных трасс и сфотографировал все сколь-нибудь значимые детали, а затем художники аккуратно перевели изображение каждого метра дистанции в компьютер. То, что получилось, выглядит не просто хорошо, а замечательно. Если сделать скидку на недостатки самой системы трехмерного моделирования, которые вызваны умышленными упрощениями из-за недостаточной мощи даже самых современных компьютеров, то можно сказать, что соответствие получилось идеальным. Думаете, я преувеличиваю? Тогда взгляните на скриншоты! Никаких пикселей, безупречная четкость изображения, виртуозная игра света и тени — неужели это не сказка?! А теперь представьте, как все преобразится, когда картинка придет в движение. Исчезнут последние отличия компьютерного мира от настоящего. Только стеклянный звук при постукивании по экрану монитора будет выдавать виртуальность происходящего.



20 основных автомобилей. Глаза уже разбегаются. Но не забывайте, что есть еще и кое-что в запасе.

Уф... Хотя восторгу нет предела, хотелось бы выделить особенно приятный момент. Не знаю, как вас, а меня в нашей реальности пока удерживают лишь немногие вещи (вот такие у нас авторы... — *Прим. отв. ред.*). Одна из них — бездонное голубое небо, которое я вижу, когда



Напоминание фанатам Carmageddon'а: за зрителей в этой игре очки не начисляют! Ну да ладно, тех, кто не расслышал, остановит стальной барьер.



Вид из кабины прекрасен... только почему дорога осталась где-то сбоку? Штурман, проснись!



В этом месте трудно не остановиться, залюбовавшись скромным, но удивительно душевным пейзажем: голубое небо, пушистые белоснежные облака, густые кроны деревьев... сарай?

откидываю голову, до упора насытившись очередным компьютерным хитом. Такого я не встречал ни в одной игре. Страшные ржавые разводы на небосклоне Quake 2, мертвые голубые цвета в рисованных квестах, нечто неизвестное за спиной в стратегиях с видом сверху или черная пустота космического симулятора — это я видел, и это было приемлемо, но не шло ни в какое сравнение с пейзажем за окном. И вот пал, казалось, непоколебимый бастион. Небо в Rally Championship'99 самое настоящее, живое. Оно то затянуто тучами, то просто пестрит мелкими облачками, а то покрыто тонкой, почти неразличимой дымкой. За этот ход разработчикам можно сразу давать первый приз.

Еще большую полноту картине придают различные погодные условия. Было бы странно, если бы из огромной и явно переполненной влагой тучи не упало бы ни капли, ни снежинки. И капли, и снежинки падают. Мало того, это может превратиться в настоящее бедствие: снижается видимость, ухудшается сцепление с дорогой, что заставляет совершать ошибки и терять драгоценные секунды. А что секунды будут драгоценными, можете мне поверить, хотя ралли и не тот вид спорта, где соревнования идут бок о бок с соперниками.

Внешний вид машин играет, конечно, не последнюю роль. Он также очень реалистичен и основан на фотографиях, сделанных во время сезона 1998 года. Но все-таки главное — физическая модель автомобиля. Ей было уделено должное внимание. Консультировали команду разработчиков самые лучшие гонщики BRC прошедшего сезона, и их опыт наверняка был использован с толком. А дополнительно стремление разработчиков к точному воспроизведению реальности внесло такую особенность, как отображение на кузове последствий столкновений с придорожными препятствиями, вплоть до полной потери некоторых частей конструкции.

Один из негласных девизов игровой индустрии наших дней — «Трехмерность во всем». И горе тому, кто не станет его придерживаться. Это в Magnetic Fields понимают. Поэтому звук в игре трехмерный. Естественно, вдобавок все к той же реальности, упоминание о которой вам, наверное, уже надоело. Но ничего не могу поделать, таковы факты: звуки были записаны непосредственно во время проходившего в это время этапа чемпионата, причем рев двигателя для каждой машины свой, неповторимый и легко узнаваемый (для знатоков, конечно).

Да, ответственным за звуковое оформление без дела сидеть не пришлось. Как-никак, а в игре более двадцати различных автомобилей, и каждый должен урчать и гудеть по-своему, а также изменять высоту и напряженность звука в зависимости от скорости движения. Плюс к этому требовалось еще и избавить игрока от монотонности, сочинив и записав несколько музыкальных композиций, способных поддержать боевой дух и требуемый уровень адреналина в крови.

Проехать в общей сложности нужно более четырехсот миль, разделенных на 36 этапов. Весьма большая дистанция как по длине, так и по времени. Не каждый отважится пройти сразу весь чемпионат от начала и до конца, да и к машине нужно немного привыкнуть (ну или просто не хочется привыкать). Для таких случаев, кроме основной полной симуляции British Rally Championship, предусмотрены режим аркадной игры и режим заездов на время. Другое дело, когда чемпионат пройден, рекорды побиты, а чего-то не хватает. Понятно чего: радости победы над настоящим во всех смыслах этого слова противником. Проще говоря, над живым человеком, возможно, сидящим перед своим компьютером где-то по другую сторону океана. Всего же по локальной или глобальной сети могут играть до восьми человек, однако, есть еще один очень примечательный режим. Не знаю, действительно ли речь идет об одновременной игре, но четыре человека могут гонять на одном компьютере! В принципе, разделить экран на четыре части несложно (только желательно иметь монитор побольше), но хватит ли джойстиков и клавиш? Ничего, скоро (конкретно — в августе) все выясним. А если «Дока» это дело еще и русифицирует — совсем здорово будет. MG



Ну помяли передок, ведь пока еще можем ехать! Так что вперед, наверстывать потерянное время!



А туда ли мы едем? Не думаю, что трасса и вправду проходит через закрытые ворота, которые мы только что снесли.



Toyota Corolla прекрасно смотрится в редких лучах солнца, проникших сквозь густую листву.

Небо в Rally Championship'99 самое настоящее, живое. Оно то затянуто тучами, то просто пестрит мелкими облачками, а то покрыто тонкой, почти неразличимой дымкой.



Это самая противная трасса: то подъемы, то спуски, лед, снег — ну просто кошмар!

New Russian («Новый русский»):

Подается
в бокале «Флюте»



Компоненты:

- гренадин — 25 мл;
- ликер Amaretto — 25 мл;
- ликер Blue Curasao — 25 мл;
- содовая — 25 мл;
- ликер Carolans — 25 мл;
- водка «Кремлевская» — 25 мл.

Украшения: долька карамболы, смоченная в гренадине и обсыпанная сахарной пудрой.

Здравствуйте, мои маленькие любители денег. А впрочем, не такие уж и маленькие. В игру, о которой я вам сегодня расскажу, допускаются лица не моложе 18 лет. Юные последователи Бивиса и Бат-хеда могут спокойно листать журнал дальше, про теток речи не будет. Сегодня мы будем говорить о деньгах, и только о них. Ради чего вы играете? Каков конечный результат? Очки, секунды, метры, в лучшем случае — фраги. Фраги — это не актуально! И не надо делать скептических лиц недоделанных интеллектуалов, мол, деньги — пошло, а думать надо о высоком. А кто на днях проводил сравнительный анализ технических и ценовых характеристик очередного творения 3Dfx и содержимого своих карманов? А кому третий Pentium ночами снится? А давно ли вы покупали нормальную лицензионную игрушку, а не обработанную русификатором (sic!) очередную пиратскую бету? Если вы не продвинутый до полного просветления дзэн-буддист, то деньги вам нужны. Внемлите мне, страждущие, я знаю, где можно заработать играючи. Не в смысле, что легко, а в смысле, что занимаясь любимым делом, — играя в компьютерные игры, точнее, игру, симулятор валютных торгов на рынке FOREX.

Виртуальный FOREX

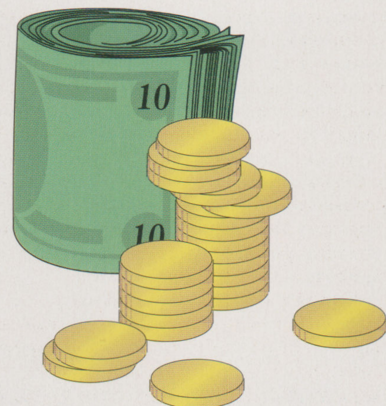
Жанр: Конкурс валютных трейдеров



http://www.aktrad.ru

Разработчик: Акмос Трейд

Вы хотете денег? Их есть...



*Юрий Салтыков
ака Битник*

Для начала маленький урок политэкономии. FOREX (FOReign EXchange) — международный межбанковский валютный рынок. Здесь евро покупают за доллары, франки продают за йены, а фунты за стерлинги (это я остроумно пошутил). Оказывается, все эти умные дяди из всяких там МВФ, которые вещают нам о преимуществах рыночных механизмов ценообразования над командно-административными, сами дошли до этой идеи не так давно, а конкретно в 1971 году. Именно с этого времени обменный курс валют стал определяться лишь согласием сторон заключить такую-то сделку по такому-то курсу, а не внешними регуляторами. Ха, незабвенный монтер Мечников высказал мысль, что «согласие есть продукт при полном непротивлении сторон», почти на полвека раньше. Первоначально на этом рынке работали только крупные банки, международные корпорации и брокерские конторы. Минимальный капитал, с которым можно было выйти на международную валютную сцену, исчислялся миллионами долларов. Но во второй половине восьмидесятых кто-то сильно умный и добрый придумал механизм маржевой торговли (чуть позже объясню, что это за зверь такой), и любой человек, обладающий несколькими тысячами долларов, получил возможность поиграть и попытаться заработать на изменении валютообменных курсов наравне с акулами типа Джорджа Сороса. FOREX сегодня — это работающий 24 часа в сутки рынок, на котором ежедневно заключается сделок более, чем на триллион долларов. А мы вам сейчас расскажем, как во все это играть с помощью ненастоящих денег (и иметь, соответственно, ненастоящие прибыли и убытки), — нечто вроде халявной экономической стратегии на реальном материале.

FOREX не имеет определенной торговой площадки. Трейдеры (торговцы, по-нашему) совершают сделки с помощью телефонов, факсов и компьютерных терминалов. Сейчас все больше дилинговых центров предоставляют услуги по доступу к FOREX и через Internet.

Quote Spread Sheet

12:45:39	LAST	BID	ASK	>
EURUSD	1.0227	1.0225	1.0227	
USDJPY	121.18	121.16	121.20	
USDCHF	1.5698	1.5693	1.5703	
GBPUSD	1.5747	1.5744	1.5749	

Внимание! Окно приложения.

В этом окошке нам постоянно доступны текущие котировки. BID и ASK — это всем нам знакомые курсы покупки и продажи, которые мы видим на любом обменнике. Естественно, каждый хочет купить подешевле, а продать подороже, отсюда и разница между этими значениями. Last — курс совершения последней реальной сделки, обычно бывает где-то посередине между Bid и Ask. Красным показываются числа, уменьшившиеся по сравнению с предыдущим своим значением. Зеленым — выросшие. Сделки совершаются ежесекундно, в часы активности рынка это красно-зеленое моргание представляет собой поистине завораживающее зрелище.

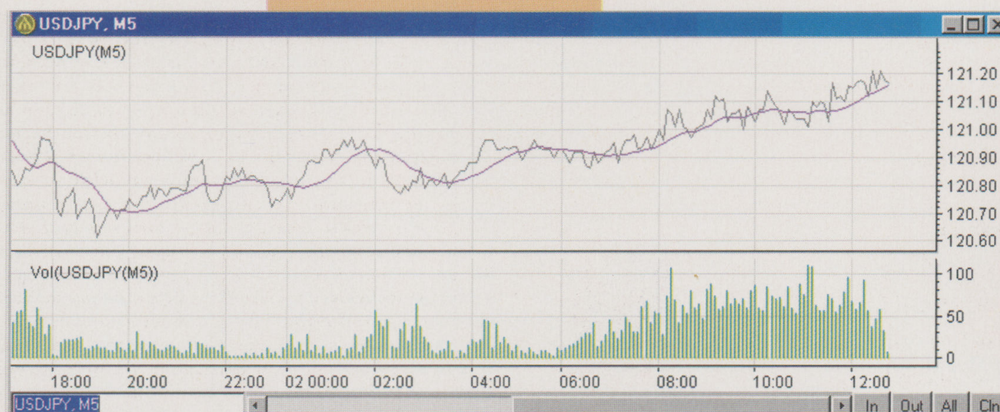
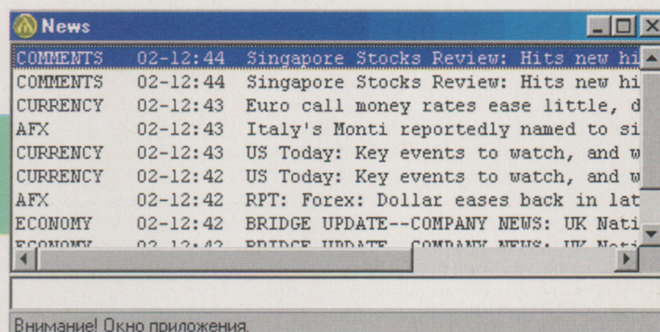


График — наиболее понятное для нормального человека представление данных. Графики можно растягивать и сжимать, чтобы отображался нужный временной отрезок. Гистограмма в нижней части показывает активность участников рынка, работающих с данной парой валют (в данном случае йеной и долларом). Явно видно, что хотя рынок и работает круглосуточно, но ночью активность его участников минимальна. Следует отметить, что график идет вверх, а йена, на самом деле, дешевеет. Ведь у нас на экране график USDJPY, а не JPYUSD. Вот с фунтом все немного проще. У него уж если график идет вверх, то значит фунт дорожает, вниз — дешевеет.

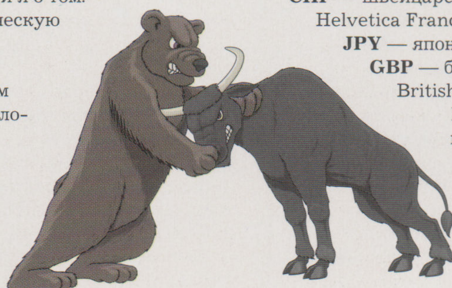
Теперь можно поиграть в крутого валютного трейдера, не отходя от своего домашнего компьютера. Бесплатный тестовый доступ к рынку (обычно на месяц) предоставляют почти все работающие через Сеть конторы (вот, мы, собственно, и подходим к сути игрушки). Фактически вы получаете возможность за бесценок (кроме, конечно, оплаты Internet'а) поиграть в эдакий симулятор биржевого дельца или трейдера, причем на основе совершенно реального, существующего рынка — продавать и покупать виртуальные акции, деньги, нефть, стремясь к максимальной виртуальной прибыли.

Но мне удалось найти и более завлекательный вариант — играть придется на виртуальные деньги, но с шансом поиметь самые настоящие в качестве приза. По адресу http://www.aktrad.ru периодически проводятся конкурсы валютных трейдеров. Условия просты до гениальности: ты подаешь заявку, указывая некоторые сведения о себе и величину депозита, с которой решил начать. Эта сумма «виртуальных баксов» заносится на специальный конкурсный счет участника. В течение месяца конкурсант через Internet совершает сделки, основываясь на реальных котировках, пытаясь извлечь прибыль столь же виртуальную, как и начальный депозит. Через месяц бабки подбиваются, и тот, кому удалось показать наилучшее соотношение конечный результат/начальный депозит, получает от организаторов $1000 (одну тысячу долларов США, тыщу баксов, штуку гринов), причем уже не виртуальных, а вполне нормальных, абсолютно настоящих. Круто? Вот и я о том. На сем вводно-теоретическую часть курса молодого миллионера считаю законченной. Переходим к знакомству с терминологией.

Каждый из нас знает, что такое харвестер и для чего он нужен. Никому не надо объяснять, как пользоваться стрейфом. Любой ребенок знает наизусть тактико-технические характеристики BFG. Собственный жаргон есть, естественно, и у валютных трейдеров. Этот краткий вводный курс FOREX-терминологии никоим образом не претендует на полноту, но даст вам возможность хотя бы просто понимать, о чем идет речь, а не просто громко хлопать ушами.



Это окно новостей, точнее, их заголовков. По каждой строчке можно пощелкать, и откроется отдельное окошко с самой новостью. Бывают они самые разные, от сообщений о цене на древесину где-нибудь в Бразилии до экономических обзоров. В принципе почти любое сообщение может повлиять на курс той или иной валюты, но надо быть профессионалом, чтобы понять, как это произойдет и произойдет ли вообще. Есть целая наука, посвященная прогнозированию изменений на рынке. Около 90% трейдеров делают свою игру, основываясь на выкладках аналитиков. В сети полно таких обзоров и прогнозов, зачастую совсем даром. Ищите и обрящете.



Каждая валюта имеет трехбуквенный код. Нас интересуют только основные:

USD — доллар США (United States Dollar),
EUR — евро (EURo),
CHF — швейцарский франк (Confederation Helvetica Franc),
JPY — японская йена (JaPanese Yen),
GBP — британский фунт (Great British Pound).

Коды курсов представлены шестибуквенными словами, состоящими из двух трехбуквенных кодов валют. Обычно первой стоит более весомая валюта. В предоставленной в наше распоряжение торговой системе мы имеем возможность торговать по четырем курсам: EURUSD, GBPUSD, USDJPY, USDCHF.

Котировки валют представляются пятизначными числами, то есть если USDJPY=121.56, то это означает, что один доллар стоит 121.56 йен. Изменение курсов мерят в пунктах (point). Пункт — наименьшее возможное изменение, например GBPUSD вырос с 1.5687 до 1.5688 (фунт подорожал на один пункт по отношению к доллару). Хотите выглядеть крутым? Называйте пункт пипсом (pip). На самом деле это одно и то же, но пипс — это «типа круто и все такое».

Не стоит обижаться, если кто-то назовет вас быком или медведем. На любых биржевых торгах эти термины лишены зоологической окраски, а означают торговца, играющего на повышение (bull) или понижение (bear). То есть если вам кажется, что какая-то валюта сейчас недооценена и ее цена в ближайшее время будет расти, то вы покупаете эту валюту и сразу превращаетесь в быка. В противоположном случае, продавая что-то, что будет дешеветь (точнее, вам кажется, что будет дешеветь), вы становитесь типичным медведем.

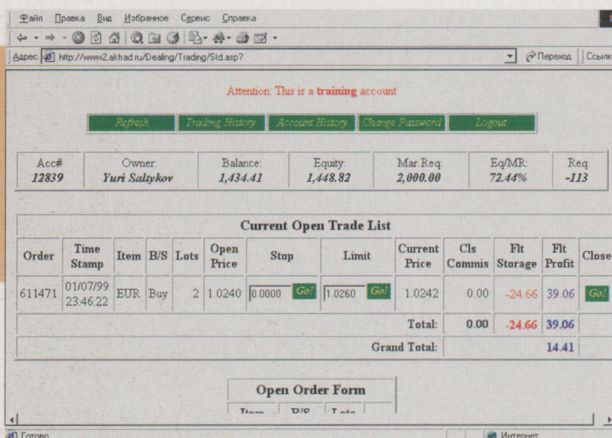
Торговля FOREX идет не произвольными суммами, а так называемыми лотами (lot).

Для простоты будем считать, что один лот равен $100 000. Меньшую сумму ни купить, ни продать нельзя. А у нас на счету жалких несколько тысяч. Засада? Не тут-то было! Помните, я обещал про маржевую торговлю рассказать? Выполняю обещание.

Дилинговый центр для частного инвестора — отец родной. Мало того, что дает доступ к рынку, так еще и подставляет плечо (margin). Обычно это плечо 1:100, то есть для того чтобы купить фунтов на 100 000 долларов, мы должны иметь на счету не всю сумму, а только страховой депозит в тысячу, остальное за нас как бы доплачивает дилинговый центр. Они не сумасшедшие, у них все ходы записаны. Сам механизм торговли легче объяснить на примере. Допустим, я считаю, что евро подорожает, и покупаю (buy) один лот. Эта моя операция называется открытием позиции (open). Если я оказался прав и евро подорожал пунктов на 20, то мой лот подорожал долларов на 200. Я решаю, что дальше роста может и не случиться, и продаю свой лот, закрывая (close) таким образом позицию. В результате дилинговый центр ничего не потерял, а я заработал 200 баксов. Если же я оказался неправ и моя позиция подешевела, то опять же это я потерял 200 баксов, а 99 тысяч, которые мне дали в качестве плеча, так и остались у хозяев. Если я оказался сильно неправ и моя позиция подешевела на всю величину моего депозита, то позицию закроют и без моего участия. Я потеряю все, что имел, дилинговый центр просто потеряет клиента, но не свои кровные денежки. Цены на валюты обычно колеблются в пределах долей процента, поэтому для страхового депозита достаточно всего 1% от реальной суммы.

Можно, конечно, сидеть за терминалом сутками, отслеживая ситуацию на рынке, но занятие это для профи, а у нас и другие дела есть. Специально для таких случаев придуманы Stop и Limit. Эти инструменты позволяют нам заранее определить уровни, на которых мы хотим зафиксировать прибыль или убыток. Открыв позицию, выставляем Limit на том уровне, на котором мы получаем прибыль и Stop на уровне максимально допустимого убытка (кстати, этот инструмент больше важен для настоящих трейдеров, а нам, в общем, не нужен: ну потеряем мы свои виртуальные денежки, и Бог с ними. Мы имеем право на больший риск). Теперь, когда текущий курс достигнет определенных нами уровней, позиция будет закрыта автоматически, а мы в это время спокойно играем в Кваку.

Теперь, когда вы подкованы по части теории на все четыре ноги, самое время переходить к практике. Для этого надо заполнить форму заявки на www.aktrad.ru. Через несколько минут по e-mail придет письмо с кодом доступа, паролем и несколькими необходимыми ссылками. Идем по ссылке, вводим код и пароль и начинаем торговать. Система торговли и анализа реализована так, что работает прямо в броузере. Но мой личный опыт подсказывает, что в Netscape 4.51 и Explorer 4.01 хваленая Java (язык программирования такой, если кто не в курсе) периодически глючит, вплоть до полного зависания компа, в Explorer 5.0 таких проблем не возникает (тьфу-тьфу-тьфу через левое плечо).

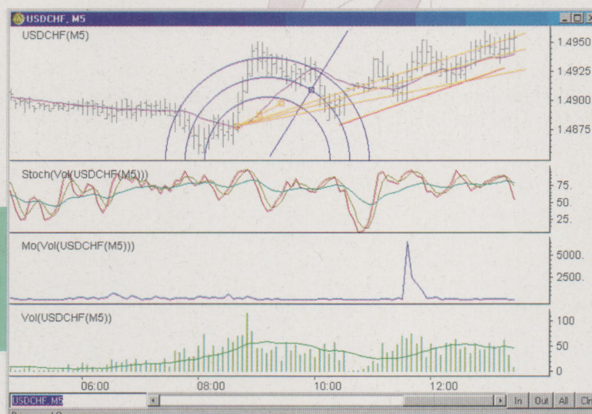


А это наше рабочее место. Насмотревшись на графики и начитавшись новостей, именно здесь мы открываем и закрываем позиции на покупку и продажу. Здесь же можно посмотреть историю своих трейдерских успехов и неудач. Обновляется это окно раз в 5 минут, поэтому иногда, в моменты резких скачков курсов, бывает полезно самостоятельно щелкнуть по refresh, чтобы узнать свое текущее положение. Обратите внимание на красные цифры. Иногда открытая позиция может висеть много часов или даже дней, дожидаясь необходимого вам курса. За каждый переход открытой позиции через полночь дилинговый центр удерживает с вас чуть больше 12 долларов за каждый лот.

Возможно, вы ждете советов, как надо правильно торговать. Если бы я знал, то сам бы уже давно только этим и занимался. Позволю себе несколько лишь самых общих рекомендаций. Обязательно прочитайте инструкцию по программному обеспечению торговой системы, там много полезного и интересного. Помните, что один пункт у разных валют имеет разную стоимость. Стоимость пункта можно посчитать, разделив 100 000 на текущий курс без десятичной точки. Например, EURUSD = 1.0345, а GBPUSD = 1.5648, соответственно один пункт евро стоит 100 000/10345 = 9.67$, а один пункт фунта 100 000/15648 = 6.39$. Евро — самая дорогая (за пункт) валюта из тех, которыми мы можем торговать. Так что на нем можно как по-быстрому срубить шальной прибыли, так и прогореть синим пламенем. Никогда не пытайтесь торговать сразу несколькими валютами: ничего хорошего из этого не выйдет (или когда как. — *Прим. отв. ред.*). Швейцарский франк, йена, фунт и евро достаточно независимы друг от друга, рост и падение их курсов определяется разными факторами. Но торгуем-то мы всегда против доллара, так что иногда бывает полезно думать не о падении евро или йены, а о росте доллара.

По статистике, не меньше половины всех трейдеров (реальных) прогорает в течение первых нескольких месяцев. Большинство участников конкурса тоже остается в убытке (я не исключение). Если ваше обостренное самолюбие не дает спокойно переносить поражение, то можете воспользоваться чит-кодом моего собственного изобретения. На http://www.rbc.ru тоже проводится конкурс валютных трейдеров (правда, призы там интересны только для профи финансового рынка). Так вот, на rbc.ru вам дают реальные котировки, но с задержкой на час, а на aktrad.ru вы видите те же самые котировки, но в реальном времени, без всяких задержек. Намек понятен? Удачной вам торговли! MG

На самом деле нам дают воспользоваться вполне профессиональной аналитической системой. Количество возможных индикаторов весьма впечатляет (пара десятков точно наберется). Если FOREX — ваша работа, то вы и так, по долгу службы, должны разбираться во всей этой механике. Трейдеры же начинающие могут осваивать все это великолепие постепенно. А еще можно просто успокаивать расшалившиеся после неудачной ставки нервы. Рисование всяких там линий тренда с последующим их раскрашиванием сильно способствует обретению душевного спокойствия. Рекомендации лучших собаководов.

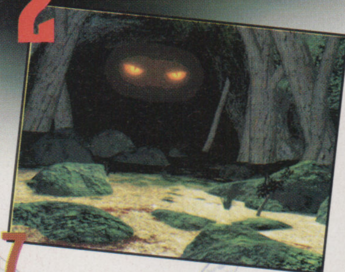


МЕГАДИХ

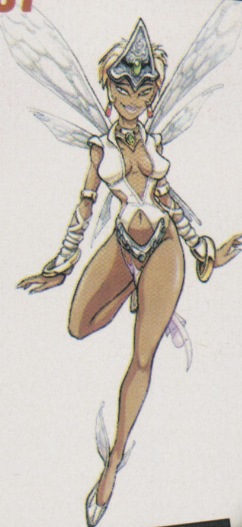
В этом выпуске:

Dungeon Keeper 2

Dungeon Keeper 2. *Кто-нибудь сомневается? За хороших еще не наигрались? Слюнки-сопельки героям-в-белых-одеждах подтирать еще не надоело? Скажем дружно (так надо!) «Надоело!» Мы хотим быть редисками! Первородным Злом хотим побывать. Ух мы этих любителей прынцесс...*



НА СТРАНИЦАХ 63—67



Might & Magic VII

И несравненный, обожаемый в поколениях ***Might & Magic****. Уже, как вы сами можете догадаться, седьмая часть. Ну что тут можно сказать? Это эпоха. Это мир. Это та обитель счастья, в которую всегда приятно возвращаться. И это мощнейший современный игровой продукт, который ЗНАТЬ мы все просто обязаны.*

НА СТРАНИЦАХ 68—74

Здравствуйте, дорогие читатели. Весь мир изготовителей компьютерных игр делится на две группы. Одни, назовем их «правильными» (от слова «правило»), заботятся о своем здоровье и отдыхают летом. Семьи, дети, барбекю на природе, блондинки, брюнетки, рыжи... ой, куда это меня понесло-то?..

Вторые, значительно более хитрые и немногочисленные, я называю их «ПРАВИЛЬНЫМИ» (от слова «рулез»), летом мобилизируются и издают-разрабатывают свои сильно хорошие долгожданные игрушки.

Ща я расскажу вам про резоны (люблю я это слово, «резон»).

Я сначало думал, что «ПРАВИЛЬНЫЕ» несколько неправы. Что они пытаются жить по принципу «на безрыбье и осел — соловей», что, мол, мы тут не доделаем, тут не подчистим, — все одно съедят, безрыбье штука гадкая.

А потом понял, что все в общем-то совершенно наоборот. Просто «правильные» хорошо понимают, что летом, когда выходят в свет такие киты и динозавры, нормальному геймеру, который тоже отдыхать любит, всякие левые поделки сильно по барабану. Вот и пользуются возможностью позагорать. И они правы.

А «ПРАВИЛЬНЫЕ» делают свое великое дело и загорать не едут (ну, может, по выходным). Они-то знают, что нормальные геймеры (ну вы знаете) не будут летом играть в поделки, а в хорошие игры играть будут обязательно. И они тоже правы.

Вы вообще чего-нибудь из всей этой фигни поняли?

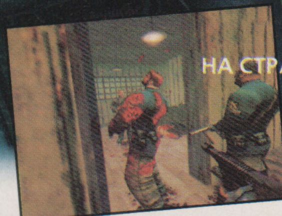
Вот так оно и происходит...

Ваш Юрий Травников

Kingpin

Kingpin. *Тоже Зло. Тока наше, почти уже привычное, и уж совсем почти родное. Выйдите вечерочком на улочку потемнее, самый Kingpin начнется без предварительных обьявлений. Оно вам надо? ТАКИХ острых ощущений? А если поиграть?*



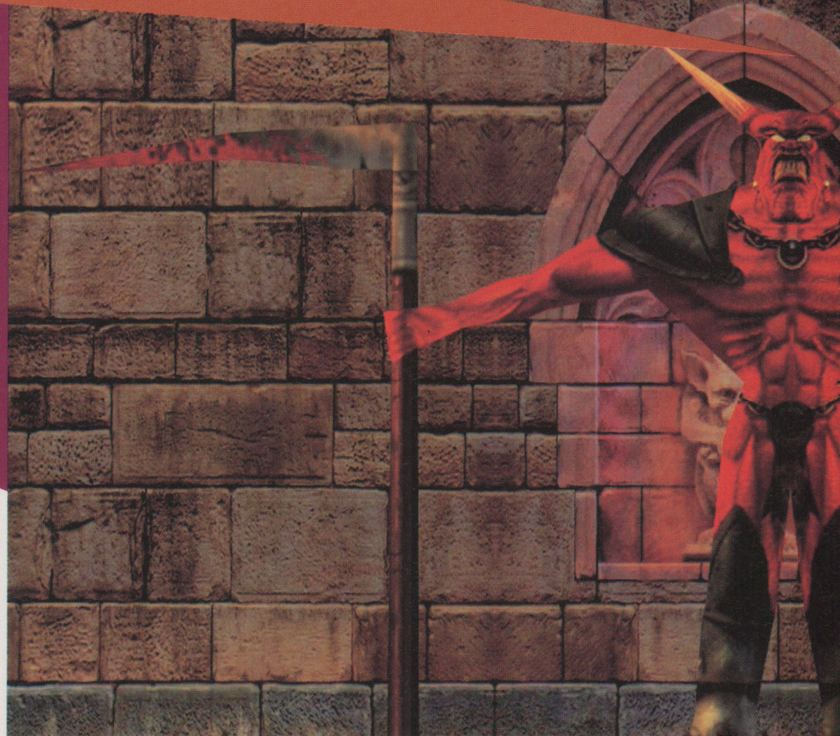


НА СТРАНИЦАХ 76—79

Разборки в андеграунде: Кровь вторая

Данила Матвеев





Дорогой Святой Рыцарь! Я счастлив, что у меня выдалась свободная минутка, чтобы написать тебе это письмо. Пожалуйста, дай эльфу, который тебе его доставит, немного золота. У меня последнее время начались серьезные проблемы с деньгами.

В соседнем подземелье последнее время активно что-то строили. Я не уделял этой активности никакого внимания, будучи полностью поглощен попытками получить заклинания для обращения Заблудших Душ на путь истинный. Но две недели назад игнорировать эту активность стало положительно невозможно. Стену в мою сокровищницу сломали какие-то маленькие зеленые существа и, нагло игнорируя попытки гномов призвать их к порядку, вынесли все золото, а потом переколдовали саму сокровищницу, так что я теперь туда даже попасть не могу, и мои заклинания не действуют. Мой отряд, посланный на поиски похитителей, пропал без вести. Еще через два дня мои стражники задержали сумасшедшего скелета, который уверял, что он и есть предводитель этого самого пропавшего отряда. Прежде чем я успел применить к нему форсированные методы допроса, целая толпа таких же скелетов ворвалась в тюремный блок и, уничтожив стражу, переколдовала его.

Я понял, что дальше терпеть подобное беззаконие невозможно. Неделю все мои подданные провели в напряженных тренировках; я бы заставил их тренироваться дольше, но эти уро... (зачеркнуто), ленивые и эгоистичные создания отказываются тренироваться без соответствующей оплаты, поэтому тренировки пришлось прекратить.

Высланные на разведку эльфы доложили, что на юге располагается мощное укрепление незнакомого мне мага. Как ты помнишь, друг мой, я человек... (зачеркнуто) Посланец Света крайне миролюбивый, поэтому прежде, чем начать боевые действия, я послал парламентера с предложением заключить мирный договор. Весь следующий день я получал посланца обратно по магической почте. Всего пришло 13 посылок.

Этот возмутительный поступок переполнил чашу моего терпения. Позавчера рано утром по наземному времени мои существа проломили стену подземелья, где обитает этот таинствен-

Паспорт

Dungeon Keeper 2

Жанр:	стратегия в реальном времени
Разработчик:	Bullfrog
Издатель:	Electronic Arts
URL	http://www.ea.com

Системные требования:

ОС:	Windows 95/98;
Процессор:	P 166 МГц
RAM:	32 Мбайт
CD-ROM:	8X

Рекомендуется:
Pentium II — 333, 128 Мбайт RAM, Voodoo 3



Истинное лицо игры. Когда запускаешь игру и видишь заставку — первое, что приходит в голову — монументальность. Второе — красота...

Монстры дня без галстуков



Reaper — самый-самый. Не является вашим подчиненным. Вызвать можно, только если у вас собраны все 20 камней и есть много маны. Очень силен, его жизнь равна количеству маны, которая у вас осталась. Кончилась мана — кончился и Риппер. Можно также избавится от него с помощью нескольких ударов.



Mistress — извращенская женщина. Носит кожаный купальник и любит себя пытать. Не отказывается попытать и еще кого-нибудь. Если в подземелье нет пыточной, очень расстраивается.



Imp — рабочая скотинка. Приходит не из портала, а создается заклинанием. На приличных размеров подземелье надо не менее 15-20 Импов. Становится все лучше по мере повышения уровня. Очень легко дохнет.



Bile Demon — большой, толстый и красный. Очень силен, но неповоротлив и ленив. Не любит тренироваться, зато ест много. С трудом воюет в узких коридорах.



Warlock — волшебник. Разрабатывает заклинания и отлично воюет с помощью магии. Но хлипковат: если по мере увеличения уровня его атакующие качества прогрессируют очень серьезно, то вот защита всегда у него не ахти (в относительном измерении, конечно).



Dark Elf — хороший лучник. Удобный, но невыразительный боец.



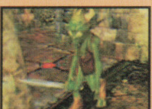
Troll — мастер на все руки. Может драться, но в основном занимается производством ловушек и дверей. Делает это неплохо при наличии нормально оборудованной мастерской.



Vampire — продукт переработки трупов. Опасен, но глуп. Хорош тем, что достается на халяву (не считая первоначальных инвестиций в постройку кладбища).



Skeleton — продукт переработки голодающих узников. Слабый, но бесплатный. Если есть время, рекомендую не лениться, а пытать с перерывами на лечение пленников до тех пор, пока они не перейдут на вашу сторону. Не так просто, зато намного выгоднее.



Goblin — киллер-трудяга. Не выпендривается, но зато до самого конца игры остается одним из самых полезных воинов. Будучи натренирован уровня так до 7, представляет собой серьезную угрозу для противников.



Salamandra — прямой потомок дракона. С похвальным пофигизмом ходит по лаве и плюется огнем во врагов.



Firefly. — злой мух. Абсолютно бесполезная вещь. Любит, вроде как по делу, залететь на вражескую территорию, где бесславно и погибает. Советую сразу скидывать обратно в портал — вдруг что-нибудь приличное дадут?



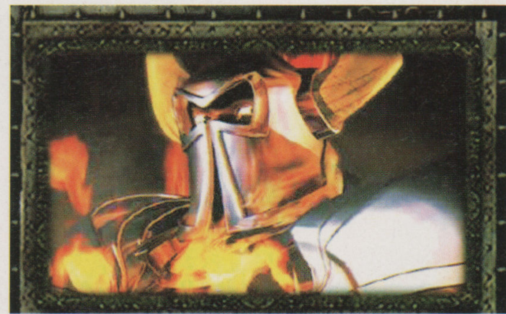
Dark Angel — один из самых опасных монстров. Создает во время битвы компанию скелетов себе в помощь. Берегите Темных Ангелов, они очень полезны при схватках с лордами.



Black Knight — темный рыцарь. Консервная банка из многослойной брони, танк на двух ногах. Очень круто, но редко появляется.



Rogue. — Говорят, может ходить незамеченным по вражеской территории и воровать золото. Ни первое, ни второе мне исполнить не удалось.



ный хам и негодяй, и с воинственным кличем устремились на поиски войск врага.

Пройдя шесть залов, мой отряд потерял почти половину наличного состава в бесплодных схватках с газовыми ловушками, пушками, стреляющими огненными шарами и Риппер знает чем еще. Потом еще несколько рыцарей погибло от молний, которые с подозрительной настойчивостью били в одного бойца, пока тот не потерял сознание. Лежащих без памяти рыцарей хватали и утаскивали в глубь подземелья неприятные маленькие существа, передвигавшиеся с колоссальной скоростью.

Наконец жалкий остаток моего отряда столкнулся с живым противником. Вернее, почти живым. На шум пришла одна-единственная женщина. Как она была одета! Ее кожаный купальник... Однако, мой дорогой друг, я не буду отвлекаться на столь малозначащие подробности. Я себе наколдовал почти такой же, как у нее, и с радостью покажу тебе его при личной встрече.

В общем, эта женщина, громко выкрикивая нецензурные слова мужским голосом, за несколько секунд уничтожила последних моих рыцарей. Дальше произошло самое странное. Когда женщина осталась одна на поле боя, она, внезапно содрогнувшись, принялась с явным удивлением оглядываться по сторонам и наконец сказала очень мелодичным женским (!) голосом: «О, Риппер меня раздери, опять Хозяин шалит. Надо не забыть попросить его, чтобы построил мне новую дыбу; хоть сражался здесь он, тело-то использовалось мое! А может, он и пыточную еще одну наколдует мне с девчонками? Судя по трупам, я сегодня хорошо поработала, а Хозяин щедрый, он не обижает верных слуг».

С этими словами она ушла. Я пытался поразмыслить над тем, что она сказала, но мне этого так и не удалось сделать, ибо в прорытый мной туннель хлынули создания этого таинственного Хозяина.

За сутки они уничтожили всех моих подданных и переколдовали почти все мое подземелье. Пока держится только Сердце Подземелья, но, судя по ударам, стены протянут еще не больше часа.

Дорогой друг! Обращаюсь к тебе с просьбой! Я бы хотел пожить у тебя недельку, набраться сил и, вернувшись, объяснить этому Хозяину всю степень его неправоты. Если ты согласен принять меня у себя, пожалуйста, извести о согласии как можно скорее, отправив ответ с эльфом, который доставит тебе мое письмо. Я же в ожидании твоего согласия начну собирать вещи.

Искренне твой Посланец Света».

Хотите, чтобы вас боялись? Хотите, чтобы вас ненавидели? Хотите повелевать мирами? Хотите?

Тогда ЭТО — для вас.

27 июня 1999 года от Рождества Христова в магазины по всему ми-



Этому парню палец в рот не клади. Всю руку отхватит. И голову в придачу. У них, у рыцарей, так заведено.

ру поступила в продажу коробочная версия (box) игры Dungeon Keeper 2.

Серия DK не имеет аналогов. До недавнего времени в любой компьютерной игре игроку доставалась роль хорошего парня, который должен либо уничтожить плохих парней, либо расстроить их злобные планы. Исключение — стратегические игры вроде Warcraft'a, где можно было выбрать расу нехороших существ, хотя еще неизвестно, какая из рас ведет себя хуже в процессе игры (мне кажется, что, судя по видеороликам в W2, люди намного более жестокие, чем орки).

А теперь у вас есть возможность стать натуральным бандитом высокого полета, профессиональным мучителем и извергом. Сами понимаете, такой возможностью грешно не воспользоваться.

В Dungeon Keeper 2 вам предстоит в роли одного из властителей подземелий уничтожить всех конкурентов и сделать свое царство поистине колоссальным. Игра состоит из ряда миссий; если я не ошибся в подсчетах, в Dungeon Keeper 2 17 обычных миссий,

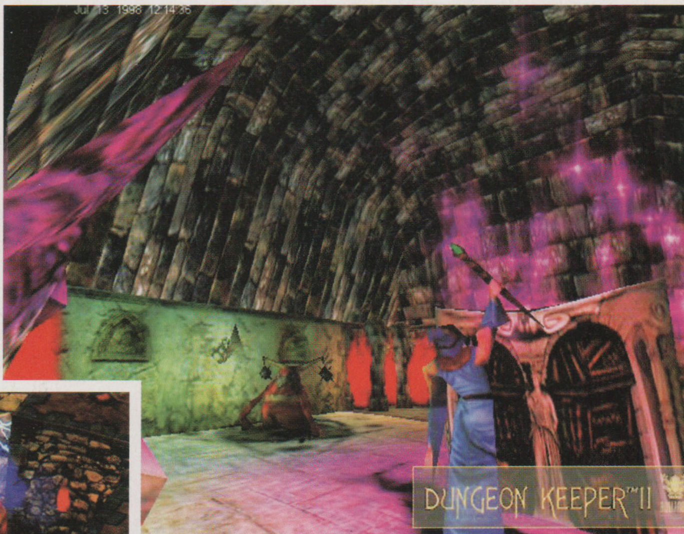


и еще я нашел три секретные, но вполне вероятно, что их там значительно больше.

Первое, что привлекает внимание после запуска игры и мучительно долгого процесса инсталляции, это видеоролик, который призван ввести начинающего изверга в курс дела. Из ролика мы узнаем, что теперь у нас новая проблема — Ripper (самый знатный монстр в игре) хочет заполучить некие драгоценные камни, без которых он отказывается работать на вас. Вот эти самые камни и придется собирать первое время.

Тут надо немного отвлечься. BullFrog'овские игры всегда отличались роликами очень высокого качества, но в случае с Dungeon Keeper 2 сценаристы и дизайнеры этой компании превзошли сами себя. Роликов в игре много, и они просто великолепны!

В Dungeon Keeper 2 ролики играют две роли (простите за невольный каламбур). Во-первых, они призваны развлекать игрока между миссиями. Но случайно или так и было задумано, видеовставки получились настолько интересные, что даже когда игра несколько наскучивает (не секрет, что пройти даже самую что ни на есть восхитительную игру без перерывов очень сложно — просто немного приедается), приходится играть дальше — так расстраивает мысль, что не удастся посмотреть следующий ролик. Чтобы людям не приходилось проходить всю игру каждый раз, когда захочется взглянуть на полюбившийся ролик, они все собираются в отдельное место и доступны для просмотра в любой момент (если вы прошли соответствующую миссию, разумеется). Очень гуманный поступок со стороны разработчиков, надо сказать.



Подземелья нужно строить правильно. Именно архитектура — залог будущей победы. Отнеситесь к этому крайне серьезно.

Господь в своей мудрости любит большое разнообразие (С) Азим, «Робин Гуд — принц воров»

И BullFrog тоже. Миссии сильно изменились со времен первой части и в большинстве своем в лучшую сторону. Основная идея осталась прежней: у вас есть какое-нибудь подземелье, минимум денег и немного Imp'ов (работяг). Надо сильно обидеть всех посторонних обитателей подземелья.

Зато теперь основная идея сильно замаскирована. Задания к миссиям по замороченности могут поспорить с некоторыми не самыми сложными квестами в Daggerfall'e, а это, скажу я вам, для стратегии в реальном времени бо-о-ольшой комплимент. Просто для примера: поступила информация, что некий рыцарь проследует через ваше подземелье в сопровождении мощного эскорта. Он везет один из камней, за которыми так охотится Ripper. Вам надо этого рыцаря отловить, замочить и камень отнять. И все бы ничего, да вот только времени очень мало. На подготовку дается меньше часа, а за это время надо успеть захватить три поста эльфов, расположенных на реке, по руслу которой и будет пролегать маршрут рыцаря. Но это еще полбеды, захват укреплений — дело техники. Но нигде не написано, что как только посланец поймет, что дело пахнет жареным, он начинает с дикой скоростью нестись к выходу, позорно уклоняясь от попыток ваших монстров начать с ним драку. И пока игрок в панике пытается его остановить, этот трус позорный скрывается в портале и... все. Миссия провалена. И так много-много раз. Скучать не придется.





Единственный недостаток, который присутствует в миссиях (не во всех) — некоторые из них ограничены по времени. Хотя разработчики постарались, чтобы империю игрока уничтожали до того, как закончится время, иногда происходит очень обидная вещь: все, вы уже в двух шагах от победы, но тут кончается время, компьютер говорит вам, что, дескать, прости дорогой, шустрее надо быть и... Извольте проходить миссию сначала. Но это мелкий недостаток, который меркнет в сравнении с многочисленными достоинствами.

Четырехкомнатное подземелье со всеми удобствами

Залог победы в Dungeon Keeper 2 — правильно построенное подземелье. Ваше обиталище строят Imp'ы — маленькие шустрые существа, выполняющие роль «прислуги за все».

В каждом приличном подземелье есть Сердце Подземелья (Dungeon Heart). Это комната, в которой все красиво сверкает и переливается. Если враг прорвется к ней и, не дай Риппер, уничтожит его, то миссия считается автоматически проваленной. Хотя, если враг сумел-таки прорваться к Сердцу, это означает только одно — из вас Хранитель, как архиерей из Азазелло, а общеизвестно, что последний на архиерея совершенно не похож.

Второе по значимости помещение вашего подземелья — Портал (Portal). Через него к вам попадают все существа (за исключением imp'ов, которые есть дети заклинаний). Если у вас нет портала или его захватил враг, пополнения вашей армии вам не видать. Портал работает некоторое время, потом рано или поздно загробный голос сообщит, что портал привлек в подземелье всех существ, которых мог. Это означает, что новые существа к вам больше



Mistress. Очаровательная мазохистка. И потрясающий боец. В любом смысле. Отольются врагам ее слезы...



Каждый ваш персонаж по-своему уникален, к каждому нужно подобрать свой подход.

приходить не будут и придется воевать тем, что уже есть.

Однако есть еще два способа увеличить свою армию. Первый настолько же очевидный, насколько трудновыполнимый — захватить вражеский портал. Сложность подобного мероприятия заключается в том, что портал сложно захватить в самом начале миссии, когда через него еще поступают новые рекруты, и значительно проще в конце, когда он уже не функционирует и поэтому никому особенно не нужен.

Второй способ проще. Есть такая комната — тюрьмой зовется. Если туда посадить десяток захваченных в честном бою существ и дать им хорошенько поголодать, то они умрут, чего в общем и следовало ожидать. А потом они оживут в виде скелетов и станут вашими верными воинами. Скелеты, особенно низших уровней, довольно беспомощные создания, но если потратить силы и деньги на их тренировку, то из них получится очень неплохая команда смертников, которой не жалко затыкать дыры в обороне, сохраняя остальных существ для более серьезного дела. А если не забывать сносить трупы на кладбище, то у вас вскоре появятся и вампиры — очень полезные создания, усовершенствованный вариант скелетов.

К помещениям, обязательным для постройки, относятся спальня, столовая и сокровищница. Без них ваше подземелье нормально функционировать не будет, более того — оно вообще функционировать не будет.

Далее идут тренажерный зал, библиотека, где маги разрабатывают новые заклинания, мастерская — вотчина троллей, они там ловушки и двери делают, вышеупомянутая тюрьма, пыточная камера — там Mistress утоляют голод плоти и там же пытают попавших в плен врагов. Остальные помещения, хотя и обладают очень интересными свойствами, не столь критичны. Но очень разнообразят игровой процесс, как, например, казино. Там ваши подопечные проигрывают честно заработанные деньги, а если вдруг кому-либо сильно повезет, всегда можно в темном углу денежки-то у него отнять. Главное, чтобы остальные монстры этого не заметили, а то может ваш имидж пострадать, что негативно действует на настроения, царящие в широких слоях ваших подчиненных.

А вот окружение особых изменений не претерпело. По-прежнему Imp'ы добывают золото, которое всегда должно быть в достатке: создание комнат и вообще любое действие строительного характера требует солидных капиталовложений. Старайтесь находить Gems — ресурс, который, в отличие от золота, не кончается. Наличие подобной радости сильно облегчает прохождение миссии.

На некоторых уровнях большую часть площади занимают лава или вода. Если на воде строятся простые деревянные мосты, по которым и осуществляется передвижение ваших подопечных, то с лавой все немного сложнее. Будет одна миссия, приблизительно седьмая по счету, где лавы уже много, а каменные мосты вы еще строить не можете. Деревянные сгорают в лаве приблизительно через полминуты. Если в момент окончательного разрушения данной конструкции на ней стоял кто-либо из ваших монстров, то он с гарантией погибнет (это не относится к саламандрам и к гигантам — и те, и другие бегают по лаве, как по шоссе). Но если в случае с саламандрами это легко объяснимо, то поразительная огнеустойчивость гигантов больше похожа на элементарный глюк.

На этом же уровне будут постоянно возникать транспортно-пищевые проблемы. Если монстр оказался на острове, когда мост сгорел, то он, если его своевременно не эвакуировать, может и коней двинуть от голода. Следите за этим, иначе половина населения может передохнуть не в честном бою, а банально — от недоедания, при этом находясь в двух шагах от столовой. Если умирает Imp — что ж, невелика потеря, а если Mistress?

Немного поговорим об архитектуре. Несмотря на все уверения программистов BullFrog'a, что каждый вид монстров предпочитает жить в отдельной спальне, это не так. Более того, в отличие от первой части игры, теперь нет особой необходимости ставить перегородки между разными комнатами. Удобнее всего расчищать что-то вроде футбольного поля, а там уже по мере необходимости застраивать все различными комнатами. Еще один несомненный плюс подобного решения — высокая скорость передвижения созданий по всей площади, которую вы контролируете.



Еще один бесплатный совет по поводу другого глюка: ваши импы не могут оттащить поверженных врагов в тюрьму или на кладбище, когда те лежат в воде. Поэтому, если вдруг смерть застала вражеский отряд посередине реки, не поленитесь, постройте мост под телами, и ваша армия существенно пополнится.

Ваши маленькие друзья

Монстрятник в игре по-прежнему вызывает восхищение. Монстров стало больше, монстры стали лучше. У каждого из них есть несколько возможностей, которые появляются одновременно с ростом уровня.

Мой сосед — хранитель подземелья

Многопользовательская игра сделана очень грамотно. Но вот играть против человека довольно странно и непривычно: как правило, все пользуются одними и теми же уловками, что порой приводит к очень забавным ситуациям. Например, третьего дня я играл по Инету с иностранцами (играл в гостях, где выделенка, поэтому вопросы про связь, пожалуйста, не задавайте — на 128 Килобитах все работало неплохо). Решил прокопать ход по периметру уровня и зайти врагам с тыла. Надо ли говорить, что на полпути я наткнулся на коридор, который рыл ко мне в тылы оппонент.

Такого рода вещи происходят постоянно, что несколько нервирует. Если играешь с грамотным противником и удалось накопить маны достаточно, чтобы вызвать Риппера, то можно с высокой степенью вероятности утверждать, что сейчас в честном бою встретятся два Риппера.

В общем занятно. Но тормозит просто неприлично.

To buy or not to buy? Heh, must buy!

Какие могут быть сомнения, господа? Разумеется, покупать. Иначе вас просто соседские хранители засмеют. Игра вышла потрясающе интересная, да еще и стильная, что в наше непростое время редкость. А то, что тормозит, — ну, надо же на что-то дядям из Intel'а жить? Правильно, надо. А нам надо играть. Так что давайте не будем ссориться, а то fireball'ами закидаю! Или Риппера вызову. Боитесь? То-то же. Или вы не со мной, или вы против меня. Третьего не дано.

P.S. Как уверяют разработчики, скоро должен появиться add-on с новыми монстрами, картами и заклинаниями. Ждем-с!

Понятие «уровень монстра» в игре имеет огромное значение. Каждый из ваших подчиненных может заниматься самосовершенствованием. Если монстр дерется или проводит время в тренажерном зале либо в комнате поединков, то его уровень медленно, но верно растет. Естественно, что гоблин пятого уровня значительно сильнее, чем гоблин второго, а Mistress десятого уровня с легкостью «сделает» полдюжины прилично «накачанных» гоблинов.

Все старые монстры присутствуют и в Dungeon Keeper 2. Я бы даже сказал, с энтузиазмом присутствуют. Принципиально они не изменились, просто у некоторых появились новые заклинания, которыми особенно удобно пользоваться от первого лица.

Теперь заклинание Захвата тела играет значительно более важную роль, чем в первой части. Когда вселяешься в монстра, он по совершенно непонятным причинам становится заметно сильнее. Одним монстром реально уничтожить такую кучу врагов, которую не смогут уничтожить и 5 таких, как он, но самостоятельно. Первые 4–5 миссий можно пройти, ни разу не устраивая традиционную «кучу малу», в какую неизбежно превращалось любое сражение в первой части игры. А как занятно бродить по собственному подземному городу, притворяясь простым его жителем! Монстры тренируются, ссорятся, мирятся, влюбляются... Ладно, шучу.

А на самом деле идея о дружбе явно довлела над программистами, которые писали алгоритмы поведения монстров. Теперь, как уже упоминалось раньше, можно построить две или три большие спальни, и все будут очень довольны: разделятся по интересам и будут жить дружно. Драки начинаются, когда не хватает на всех зарплаты, если такое произошло, то держитесь!

У каждого монстра есть своя специфика, которую начинаешь осознавать миссии так к седьмой. Например, скелета, не докачанного до пятого уровня, очень легко убить, а вот он сам уже начиная с третьего дерется вполне прилично. Bile Demons (те, что с висюльками на рогах) очень неповоротливые, и если сбросить такого красавца в узкий коридор, он ненароком способен перегородить весь проход, так что остальные ваши войска будут бесцельно топтаться сзади. И так далее, причем таких нюансов очень много, а в мануале они не описаны. Видимо, разработчики бумагу пожалели.

Как и раньше, монстры доставляются к месту назначения очень простым способом: набираешь полную руку своих солдат и сбрасываешь туда, куда хочется. И тут есть два «но». Во-первых, сбрасывать можно только на свою территорию, то есть на вымощенную магическими плитами землю (плиты кладут импы), но это на самом деле очевидно. Во-вторых, теперь, когда монстр падает с высоты, падение его оглушает. И ему требуется некоторое время, чтобы прийти в себя. Легкие монстры, такие, как эльфы, очухиваются быстро, а вот Bile Demons будут приходить в себя довольно долго. Если не учесть этого и, как раньше, скинуть всю толпу прямо на голову наступающему врагу, ничем хорошим это не кончится. Кто-нибудь будет убит прямо в бессознательном состоянии. Насмерть, надо заметить.



А это, дорогие мои, фотография на память. Творческая группа монстров. В купальниках и без.

Описание каждого монстра в отдельности ищите в специальной вставке (да, правильно, чуть левее... нет, она не рядом со столом, а в журнале). Но про ГЛАВНОГО стоит рассказать прямо тут и сейчас.

Ripper. ОН. Красавец! Орел-мужчина! Вот только драгоценные камни любит сильно, пока все не соберет — воевать не будет. Ripper фактически превратился в NPC. Его можно вызвать, он придет, всех к известной бабушке нарубит и опять уйдет. Вызов его стоит очень много маны. Сколько именно — даже говорить не буду, а то испугаетесь. Намекну: максимальное количество маны, которой вы располагаете единовременно, — 200 тысяч чего-то там (рублей, долларов, песет). Накапливается мана не быстрее, чем по 500 единиц в секунду. На вызов Ripper'а уходит что-то около половины от максимального количества. Ужаснулись? Правильно сделали.

Уже слышу истеричные крики: а как дела с головой? В смысле, насколько компьютер разумно себя ведет?

Однозначно ответить на этот вопрос сложно. С одной стороны, очевидных глупостей он не делает. Отступает, когда надо, способен совершить обходной маневр. А с другой — когда у вас 20 монстров под началом (не самых крутых, надо заметить, у компьютера армия больше раз этак в 5), то, простите, ему-то уж точно никакие мозги не нужны. Такой оравой можно ломануться на врага, не разбирая дороги, и спокойно выиграть. Но такое количество противников заставляет игрока думать, что приятно и интересно. Попробуйте, вам понравится.

Играть.

Виртуозы подземелий

Все трехмерное. Красивое и реалистичное, насколько это определение применимо к колдовскому подземелью. Поддерживаются все акселераторы. Туман, динамическое освещение и прочие красоты природы поражают воображение.

Но, Риппер меня раздери, как же все безбожно тормозит! Это просто катастрофа. На P233 с 64 Мбайт RAM и Voodoo 1 начиная с десятой миссии больше чем на 5 кадров в секунду можно не рассчитывать, и это с минимумом графических «примочек». На PII-266 дает кадров 10, что тоже, сами понимаете, не перебор. Соответственно для тех, кто еще не успел купить третий Pentium, начиная с десятой миссии игра превращается в тренажер под названием «Попади курсором в нужного монстра». Сильно раздражает, но все равно играть крайне интересно.

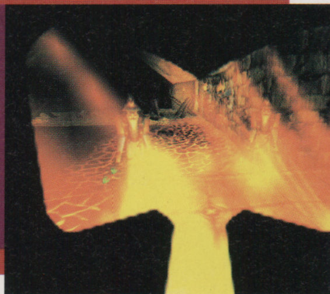
Зато со звуковым оформлением все в порядке. Звук не тормозит. Музыка ненавязчивая, но симпатичная. В общем, все сделано как полагается. За что сотрудникам Бычьей Лягушки большое человеческое спасибо.

Есть пара глюков, куда ж без них? Например, иногда враги наглым образом проходят через стену прямо к вам в подземелье, или, как вариант, при попытке сохраниться игра вываливается обратно в Виндоус и намертво вешает систему. Но уже вышел патч, который, вроде, все это лечит. После того как я его поставил, играть стало приятнее. MG









Might and Magic VII: For Blood and Honour

Седьмая четырехголовость.

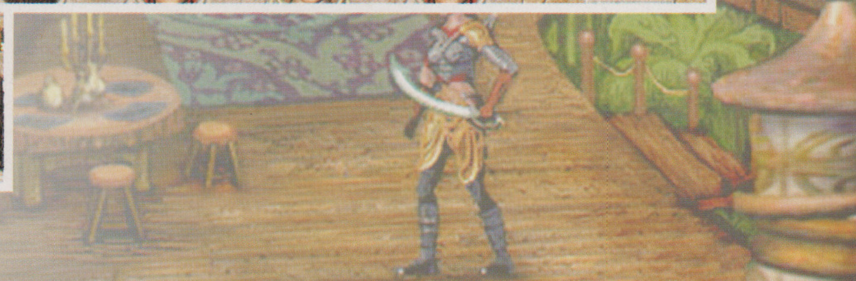
Среди компьютерных ролевых игр, несмотря на их дивное разнообразие, все же можно выделить несколько основных направлений или групп, каждая из которых насчитывает как минимум по одному сиквелу или трилогии. Во-первых, это игры, основанные на вселенной AD&D, выходящие в основном под торговой маркой фирмы SSI; во-вторых, это миры Arcania, созданные немцами из Attic Software; в-третьих, это неоднозначная серия Elder Scrolls от

Как все-таки здорово. Все (ну почти все) как в жизни. Даже акулы капитализма — банкиры — присутствуют.

Боже ж мой. Как все знакомо. Родной уже мир, родные давно персонажи. Правда стало красивее. И это радует.







С кровью и честью

Николай Барышников

Паспорт

Might and Magic VII: For Blood and Honour

Жанр:	RPG
Разработчик:	New World Computing
Издатель:	3DO
URL	http://www.3do.com
Системные требования:	
ОС:	Windows 95/98;
Процессор:	P 133 (200) МГц
RAM:	32 (64) Мбайт
CD-ROM:	4x (8x)
Рекомендуется:	1 Мбайт (3D accelerator)

Bethesda; в-четвертых, «британская сага» под названием Ultima; в-пятых, серия Wizardry. Наверняка многие любители ролевых игр могут упрекнуть меня за столь «куцее» перечисление, — ведь на самом деле подобных течений в несколько раз больше. Однако согласитесь: игры, созданные вышеперечисленными компаниями, составляют костяк CRPG.

Компания New World Computing достаточно рано узрела потенциал ролевых игр и начала ролевую систему AD&D для создания собственной. У его версии были свои недостатки и достоинства: с одной стороны, это было явное упрощение правил настольной игры под наилучшее их переложение на математическую основу, с другой стороны, им была предложена оригинальная схема умений и навыков, работавших по принципу «умеешь — не умеешь». Кроме этого Канегм придумал достаточно солидную магическую концепцию, заставив игрока пользоваться материальным компонентом для успешного применения заклинаний.

В результате получилась весьма перспективная игра, полюбившаяся многим ценителям компьютерных ролевых игр. Впоследствии вышло еще три бесспорных хита — M&M2: Gates to Another World (1989), M&M3: Isles of Terra (1991) и M&M4: Clouds of Xeen (1992). Пятая часть (The Darkside of Xeen, 1993) оказалась не столь удачной, однако, как и все предыдущие игры серии, на долгие недели завладела вниманием тех, кому посчастливилось обладать компьютером в те далекие времена. Главной отличительной особенностью продуктов компании New World Computing была их поистине сумасшедшая играбельность и бесконечная продолжительность. Крохотная по сегодняшним меркам программка (10—12 Мбайт) могла убить и год(!) свободного времени. Трехзначная цифра в графе «уровень персонажа» совершенно не означала, что вы уже близки



Вот так вот. Идете вы по лесу, все вокруг запущено, кости, ржа и сколопендры... и вдруг на вас вылезает дракон. Из пещеры. Страшный, но добрый. Вот тут-то все и начинается...

первые разработки в лохматых восьмидесятых (их первое детище увидело свет еще в 1989 г.) — всего на несколько лет позже первопроходцев из SSI, дай Бог им всем здоровья. Фактически на данный момент создателей серии Might and Magic можно отнести если уж не к классикам жанра, то хотя бы к патриархам. Главным действующим лицом в New World Computing был и есть Джон Ван Канегм, порядком переработавший



Как обычно, любой показатель вашего персонажа доступен в любое время. Полный простор для заботливого геймера.

к разгадке основного квеста сюжетной линии. Да, можно было закончить игру на пятидесятом, но разве настоящий поклонник ролевых игр пропустит сотни второстепенных ответвлений сценарного древа?!

С середины девяностых Канегм и компания вдруг пропали, переключив свое внимание на пошаговые стратегические развлечения, заставив нас изрядно поволноваться. К счастью, не так уж давно (по галактическим меркам это вообще меньше чем один тик) вышла шестая серия «фильма» про мечи и магию. И буквально через пару недель после выхода этого бесспорного хита, о котором игровая пресса писала едва ли не больше, чем о всех играх, вышедших за тот месяц, было объявлено о начале разработки седьмой части.

Встречаем по одежке

И вот настал день X — на прилавках магазинов появилась новая яркая коробка с тавром Might and Magic VII. Как и ожидалось, красивой оказалась не только коробка, но и ее содержимое — два компакт-диска (кажется, это становится уже стандартом) и красочная книжка с описанием.

Как всегда (если данный эпитет можно применять к понятию «во второй раз»), действие открывает красивая заставка, выполненная, как говорится, «на высоком профессиональном уровне и оборудовании», повествующая о новых таинственных событиях, произошедших в Эратии. Естественно, после вступительного ролика вам предложат начать игру и перебросят в окошко генерации персонажей. Как и раньше, в свой отряд можно зачислить всего лишь четверых героев. Число явно не самое оптимальное, всетаки гораздо проще играть отрядом, состоящим из шести человек. Однако сие от нас не зависит.

Здесь вам встретятся как знакомые «переменные», так и не очень. Шестая часть Might and Magic имела явный уклон в сторону национализма и расовой дискриминации, так как все персонажи были по умолчанию людьми. На этот раз компания New World Computing сделала шаг назад — в сторону первых M&M, предоставив нам выбор из гномов, эльфов, людей и гоблинов. Честно говоря, отличия между образчиками разных национальных групп не бог весть какие: гномы и гоблины чуть сильнее, эльфы немного быстрее и умнее, а люди представляют собой усредненную заготовку, имея одинаковые цифири во всех графах. Вновь был реанимирован из небытия класс «вор» со всеми вытекающими отсюда последствиями. Думаю, нет смысла особенно долго расписывать особенности, присущие данному классу.

Курс молодого приключенца
Часть первая

Театр начинается с вешалки, а хорошая ролевая игра — с генерации персонажей.
Дело это далеко не формальное, к нему надо подходить с максимальной ответственностью, так как выбор классов, характеристик и умений персонажей может во многом определить ваше будущее: насколько сложно или просто ваш отряд будет решать те или иные проблемы, встающие перед ним.
Несмотря на то, что у каждого игрока свой подход к формированию «партии», все же существует несколько стандартных ходов, которые можно посоветовать начинающим. Во-первых, в Might and Magic, как впрочем и в большинстве других ролевых игр, маги намного сильнее бойцов, поэтому неплохо иметь как минимум одного волшебника или sorcerer. Во-вторых, обязательно наличие клерика (cleric), так как вам обязательно придется зализывать раны, лечиться от отравляющих укусов и болезней, избавляться от порчи и прочее. Кроме того, клерик имеет достаточно неплохой набор атакующих заклинаний, действующих в основном на гуманоидные существа. Стоит помнить, что только маги и клерики могут пользоваться заклинаниями сфер тьмы и света (самыми мощными и разрушительными).

Чистый боец в Might and Magic не представляет собой большой ценности. Он, несомненно, будет полезен в начале и, может быть, в середине игры, но, когда вам придется сражаться с тварями типа виверн или драконов, услуги knight'а не понадобятся. Лучше использовать паладинов или лучников, которые могут не только по башке надавать, но и пару заклинаний применить. Например, у вас выбили клерика, а паладин его подлечит. Или у мага закончились spellpoints, а у лучника (archer) всегда будет пяток fireball'ов в запасе.

Некоторые предпочитают вместо клериков и магов использовать друидов, которые могут как лечить, так и убивать. Полезно иметь в отряде вора, который будет воровать вещи из магазинов и обезвреживать ловушки, но так как число бойцов в отряде ограничено четырьмя, лучше все же зачислить побольше заклинателей.
При выборе стартовых навыков советую по максимуму набрать умения, которые отвечают за использование заклинаний тех или иных сфер, поскольку остальные навыки стоят намного меньше, и вам не придется тратить большие суммы на обучение.



В общем и целом в этой игре можно ничего не объяснять. Все понятно на интуитивном уровне. Знай кликай мышкой.

Количество персонажей, владеющих магией, тоже выросло: их ряды пополнили монахи, представляющие собой помесь клерика, вора и бойца. Заклятий святые отцы знают много, но далеко не в совершенстве владеют арканными науками. Предпочитают сражаться без брони и оружия, грамотно пользуясь природной ловкостью и окучивая врагов тумаками. В общем, класс забавный, но не особенно полезный.

Кроме этого появились новые умения, часть из которых можно назвать вполне оригинальными, например умение идентифицировать противника (узнавать о нем буквально все, по самое «не балуйся», — не только количество хитпоинтов и показатель Armour Class, но и количество и вид атак, сопротивляемость ко всем сферам магии, специальные возможности, если таковые имеются, и прочую подноготную).

Навыки и умения изменились не только в количественном плане, но и в качественном. Появилась новая ступень мастерства — Grandmaster, но добраться до таких высот смогут лишь немногие персонажи ввиду жесткой системы ограничений. Если в шестой части игры вы могли превратить своего клерика в культуриста высшего разряда, то теперь он не получит даже «эксперта». Разумеется, подобные ограничения наложены и на остальные умения. Только рыцарь способен достигнуть ступени Grandmaster во владении оружием и броней, а лучники и паладины могут забыть про наиболее сокрушительные заклинания.







Полезная фишка карта. Ну почему в реальности таких не делают? Чтобы не заблудиться среди трех осин...

наварить могучих снадобий и, скажем, увеличить все характеристики персонажей на десяток пунктов не удастся.

Кстати, подробнее о заклинаниях. В глобальном плане они не сильно изменились: сохранена та же система магических сфер, осталось примерно такое же количество заклятий, но при этом часть из них исчезла или трансформировалась, а их место заняли новые или хорошо забытые старые. Практически полностью изменилась графическая реализация заклятий, причем, на мой взгляд, не в лучшую сторону. Претерпела модификацию и книга заклинаний: пиктограммки доступных спеллов увеличились в размерах и явно похорошели.

К сожалению, применение волшебства на первоначальных стадиях игры достаточно затруднительное дело: самые необходимые заклятия резко превратились в разряд элитарных и не поддаются разучиванию без достаточно высоких циферок и соответствующих надписей в графе skill. Вот и приходится окучивать особливо надоедливых врагов буквально голыми руками. Кстати о голых руках — есть теперь и такое слово в кроссворде седьмой части, и называется оно skill unarmed.

В принципе не совсем понятно, зачем нужно дубасить монстров кулаками, если есть куча всяких острых и колючих предметов с большим количеством режущих кромок, однако приятно: проглядывает некая глобальность замысла.

В общем-то даже специальное заклинание есть, которое существенно увеличивает потенциал бойца, занимающегося рукоприкладством, так что и такой вариант может пройти. Но, на мой взгляд, все-таки нет приема против топора в правой руке и меча в левой...

Сильно претерпела изменения алхимическая часть игры. В шестой части игроку нужно было иметь всего лишь три вида компонентов, чтобы производить любые эликсиры. Теперь все стало значительно сложнее. Во-первых, смеси имеют показатель концентрации или силы: чем больше, тем дольше (лучше) работает лекарство. Во-вторых, появился специальный навык — alchemy, отвечающий именно за смешивание эликсиров. Без этого навыка вы сможете приготовить лишь самые примитивные снадобья вроде лечебного. Развивая это умение, можно научиться готовить эликсиры вторых и третьих уровней, а черные (самые мощные, например, перманентно увеличивающие характеристики) изготовит лишь персонаж, развивший соответствующий навык до ступени Grandmaster. В-третьих, самих реактивов для производства смесей стало если уж не на порядок, то по крайней мере раза в три-четыре больше. Появились и такие экзотические вещи, как катализаторы, увеличивающие силу того или иного снадобья, которые можно и нужно добавлять к уже созданным или имеющимся смесям. Поэтому легкой жизни на данном поприще не предвидится, в самом начале игры

Курс молодого приключенца
Часть вторая

Как вы думаете, как называется самое главное оружие приключенца, который прошел через огонь, воду, медные трубы и пару или тройку RPG? Правильно, длинные ноги. Нет ничего постыдного в бегстве из стычки с группой сильных монстров. У вас всегда будет завтра, послезавтра или после послезавтра, чтобы вернуться и надавать всем по ушам. Поэтому не забудьте в опциях включить режим «постоянного бега». Когда будет жарко, руки до «шифта» могут и не дотянуться. Кроме этого полезно научиться с закрытыми глазами попадать по клавише S, представляющей собой многофункциональный решатель нестандартных ситуаций. Во-первых, если у персонажа есть наготове какое-нибудь заклинание, по нажатию этой клавиши он пустит его в ход. Во-вторых, при наличии лука и отсутствии так называемого quick spell персонаж выстрелит из лука. В-третьих, если монстр подошел так близко, что вы даже сквозь трубку монитора различаете его зловонное дыхание, персонаж вытащит из ножен двуручное опахало (или чем вы там предпочитаете сражаться) и выдаст этому паразиту прямо по охальнику. Вот такая прямо-таки магическая кнопочка... Вторая, не менее полезная клавиша A, работающая точно так же, только без фазы применения quick spell.

Если вам не по душе режим полуавтоматического боя с применением клавиш A и S, когда компьютер сам выбирает цель, причем не всегда делает это наилучшим образом, вы можете взять процесс в собственные руки. Для нанесения удара определенному противнику достаточно кликнуть по нему левой кнопкой мыши. Точно так же поступайте и при использовании заклинаний. После выбора нужного заклятья из книги заклинаний курсор примет вид перекрестья прицела, и, думаю, дальнейшие действия понятны и без пояснения.
В Might and Magic неплохо работает прием, взятый из «Квейка», — стрейф по кругу. При драке с одиноким, но очень мощным противником необходимо бегать вокруг него, уворачиваясь от дистанционных атак и время от времени отстреливаясь из лука.

Производственный процесс

Главным отличием игр серии Might and Magic от сестер и братьев по ролевому жанру всегда была и есть особенная запутанность сюжетной линии. Поначалу совершенно не ясно, что же надо сделать, чтобы победить и закончить игру (вариант тотального геймовера, когда ваших подопечных выносят вперед ногами, не в счет). Мало того, даже какой-то особенной глобальной проблемы не видно — никакие демоны никого не мучают, никакие некроманты мертвецов не оживляют, в королевстве Эратия все вроде бы тихо и спокойно, грифоны на солнышке перышки клювиками чистят, гномская гвардия бдительно спит на часах, крусейдеры службу несут, все чин чином. Однако по ходу развития сюжета вы постепенно узнаете, что некая проблема все же есть. Не буду говорить какая, иначе пропадет изюминка игры, элемент внезапности что ли... Скажу лишь, что догадаетесь вы об этом не ранее середины, да и то будете еще далеки от понимания глобальности и масштабности сложившейся ситуации.

Начало более чем спокойное: вам предоставляется возможность выиграть некий замок и окружающие земли (прямо как в сказках — «и полцарства в придачу»). Полцарства не полцарства, а замок действительно вам выдадут, да еще и назад забирать откажутся. Выиграли на свою голову — вот и владейте, а значит, охраняйте свою территорию от нашествий гоблинов, чините стены, в общем, почувствуйте себя настоящими средневековыми землевладельцами. Во время процесса защиты-починки-отстройки вас как следует погоняют по окрестным королевствам, и, побеседовав с самодержцами различных держав, вы наконец-то догадаетесь, где собака зарыта.



Стоит отметить, что даже сами королевские чертоги сильно видоизменились. Если раньше игрок кликал на дверь и затем мог лишь поговорить с обитателями замков, то теперь вам предстоит еще и побродить по ним на манер незабвенного Daggerfall'а. В некоторых дворцах имеются даже лифты и подземелья, так что соскучиться не придется. Чтобы вы не очень шалили и ходили вдоль стенок, ничего не трогая, всюду прохаживаются бдительные охранники. Если вам вздумается исследовать недоступные (временно или безвременно) комнаты, охрана сначала вежливо попросит покинуть помещение, даже объяснив, как пройти в комнаты, разрешенные для посещения, затем настойчиво потребует выйти и лишь после этого попробует испытать на вас различные смертоубийственные предметы из собственного инвентори.

Раз уж речь зашла об охранниках, то отмечу тот факт, что и города, и села Эратии бдительно патрулируются. Любой монстр (например, тот, которого вы заманили на территорию населенного пункта, убегая от него) автоматически будет атакован ближайшими блюстителями порядка. В общем-то тактика не самая плохая, однако не стоит затаскивать таким образом в городки сразу по два десятка голодных троллей или тем паче кого посильнее: они и охрану перебьют и популяцию мирных жителей значительно сократят. С другой стороны, в некоторых городах стражники тоже не лыком шиты: все-таки не какие-нибудь там «рядовые необученные», а royal griffins или elvish archers.

А так игровой процесс по большому счету ни капельки не изменился. Исследуете новые территории, разгоняете монстров, собираете щедро разбросанные призы и подарки, обыскиваете хитро запрятанные сундуки, заминированные самым изощренным способом, молитесь в часовнях, пьете из фонтанов и бочек, а самое главное, заходите в подземелья за квестовыми предметами или потерявшимися NPC. Звучит просто, а мучиться приходится изрядно, тем более поначалу, и непонятно, за что сражаешься, за чей Honour бьешься и чью Blood проливаешь.



А вот этого раньше не было. Освойте параллельно с оружием и магией искусство карточной игры. Впрочем, можете не осваивать.

Дабы не было очень скучно, если никак не удается пройти то или иное подземелье, можно на пару минуток отвлечься и сыграть в «игру в игре». Практически через час-два после начала игры в одном из первых подземелий вы найдете специальную колоду карт и сможете принять участие во всеэратийском чемпионате по игре в «аркомейж».

Эта карточная игра отдаленно напоминает Magic the Gathering, только вместо противоборствующих волшебников имеются некие абстрактные башни, окруженные стенами, которые надо строить (читай — вражескую рушить). Вместо земель используются ресурсы, всего три вида: камни (красные карты), магия (синие), монстры (зеленые). Сдается по шесть карт, ходить можно той картой, на которую достаточно ресурсов (стоимость указана на карте). Иногда приходят карты, позволяющие пополнить запасы тех или иных ресурсов, а также увеличить количество «генераторов». Грубо говоря, красные карты отвечают за строительство башни и стен, работающих в качестве примитивных защитных приспособлений, не гарантирующих стопроцентную безопасность башни, синие — за различные специальные эффекты, варьирующиеся от увеличения собственного tower'а до нанесения урона вражескому, а зеленые представляют собой всевозможных тварей, которыми можно и нужно атаковать неприятельские постройки.



Система игры достаточно проста — можно использовать всего одну карту (если на ней не написано, что можно применить еще одну) за ход. Монстры в обороне не остаются: выполняют то, что умеют, наносят определенные повреждения и исчезают. Выигрывает тот, кто либо разрушит вражескую башню, либо достроит свою до определенной высоты (читай — количество хитпоинтов), либо накопит нужное количество единиц любого из трех ресурсов. За победу платят наличными, а за победу в чемпионате (надо выиграть во всех тринадцати тавернах, где и проходят игры) отмечают особо. В итоге весело, приятно, да и просто хоть какое-то разнообразие вносится. Не хочешь — не играй, хочешь — вообще забудь про Might and Magic, сиди в тавернах целыми днями напролет и дуйся в карты.

Кто в теремочке живет?

Разумеется, нет такой ролевой игры, в которой не было бы злых голодных монстров в слюнявчиках и набрюшничках, готовых плотно закусить разными нахалами вроде приключенцев, сующих свои носы в чужие дела. В Might and Magic

Курс молодого приключенца
Часть третья

В седьмой части серии Might and Magic лучшие заклинания, а также степени master во многих умениях станут доступными вашим героям лишь по достижению ими определенного ранга, вот почему приоритетной задачей становится поиск и выполнение квестов по поднятию ранга всех членов группы. Как только вы дорастете до десятых-двенадцатых уровней, можете смело отправляться на выполнение этих заданий, так как они в основном связаны не с ликвидацией каких-либо монстров, а с нахождением неких важных объектов. Несмотря на то, что очень часто подступы к искомым местам густо заселены кровожадными врагами, вам совершенно необязательно зачищать эти местности, убивая все живое. Если пахнет жареным, просто пробегайте мимо, кликайте на часовне, сундуке или еще на чем-нибудь, что вы ищете, и делайте ноги, прежде чем вами пообедают.

Когда большая часть ваших героев получит второй ранг (всего их три), можете смело заняться прохождением основных и любых дополнительных заданий.
После того как вы научились формировать отряд, разобрались в навыках и способах ведения боя, доросли до определенных рангов, неплохо было бы и пройти «политическую» подготовку. В процессе игры перед вами не раз станет выбор: на чью сторону встать, кого охранять, а кого убивать. Зачастую все противоборствующие стороны будут соблазнять вас блеском алмазов и звоном монет, однако тщательно взвешивайте все решения. Иногда ошибка может стоить слишком дорого. И всегда помните главный принцип любого приключенца: «Работать только на себя». Не позволяйте втягивать себя в междоусобные конфликты или позволяйте, но работайте так, чтобы в первую очередь преследовать собственные интересы. Главное — это не благополучие Эратии или любых королевств-спутников, а состояние вашего здоровья и пухлость кошельков.

с данным компонентом все всегда было в порядке. Во-первых, различных разновидностей гуманоидных и негуманоидных тварей в игре насчитывается несколько десятков, во-вторых, каждый вид делится на несколько подвидов, например гоблин, хобгоблин, гоблин лорд и т. д. Практически нет ни одной твари, не существующей по паре, а то и в большем количестве. Визуально они различаются не сильно — всего лишь разной окраской или боевой раскраской, а физически могут представлять собой существа совершенно различных классов опасности. Поэтому всегда полезно лишний раз кликнуть правой клавишей мышки на вновь увиденном монстре, дабы убедиться, что это всего лишь молодой зеленый бегемот, а не его заапгрейденная версия, от которой лучше быстро убежать, а то ведь можно и столь же быстро умереть, перейдя из касты приключенцев в касту бифштексов.

Практически все монстры, обитавшие в подземельях шестой части серии, перешли в седьмую, однако этим дело не завершилось. Многие старые существа были существенно усилены, даже несчастные крысы научились пуляться огненными шарами и молниями, что уж тут говорить про более серьезных оппонентов. Кроме этого достаточно многочисленная армия «старых» врагов пополнилась двадцатью шестью новыми союзниками — от банальных гигантских стрекоз до хотя бы все тех же бегемотов, големов, виверн или гриффонов. Примерно половина монстров не без успеха пользуется дистанционными видами оружия, варьирующимися от банальных арбалетов до сверхъестественных навыков вроде огненного дыхания или кислотных плевков. Все более или менее серьезные противники умеют пользоваться магией, а наиболее коварные и того хуже — некоторые паразиты умудрились выработать практически стопроцентный иммунитет к магическим атакам. И наоборот, часть монстров (в основном это различные виды слизняков) практически не реагируют на удары немагического оружия, получая повреждения лишь от определенных видов заклинаний. Достаточно неприятной может оказаться ситуация, когда вам придется иметь дело с представителями вышеперечисленных групп одновременно — о режиме полуавтоматического боя, когда компьютер сам выбирает цель для атаки, лучше забыть, иначе бойцы будут рубить тех, на кого это не производит ни малейшего впечатления, а волшебники обрушат ярость своих атак на столь же неподходящих оппонентов.





Самое интересное, что наверняка привлечет и ваше внимание, так это то, что в серии Might and Magic наметилась вполне очевидная интеграция с Heroes of Might and Magic или наоборот, но это с какой стороны смотреть. Если стратегический хит стал больше опираться на историю мира Might and Magic, унаследовал его порядки и героев, то в ролевой игре появились монстры из армий, производимых в городах данной пошаговой стратегии. Подтверждение моих слов вы найдете на первых же минутах игры, повстречав Dragon Flies. Затем будут и Gogs, Crusaders, Griffins, Behemoths и прочие любимцы Heroes of Might and Magic, полное перечисление которых займет не одну строчку. Очевидно, хуже от этого не стало, время от времени появляется ощущение deja vu, постоянно ловишь себя на мысли: а в какой игре тот или иной монстр нарисован лучше, постоянно ждешь встречи с новыми старыми друзьями.





Унылая пора. Очей очарованье. Это потому что засуха. Страна-то большая, где-то должна быть засуха...

Сама драка происходит точно так же, как и в шестой части — либо в пошаговом режиме, либо в режиме реального времени. Второй все-таки является менее честным, так как достаточно часто существует возможность увернуться от вражеских стрел и заклинаний, спрятавшись за естественным укрытием вроде холма, дерева или стены дома. В пошаговый разработчики внесли небольшое изменение — теперь вы можете свободно перемещаться в любом направлении во время специальной фазы движения.

Арсенал седьмой части несколько увеличен по сравнению с предыдущей игрой серии. Но база сохранилась, как и сохранились основные правила использования оружия, которое можно держать сразу в двух руках (естественно, не два двуручных топора), но такой вариант ведения боя будет вам доступен не ранее середины игры. Качественно новых видов оружия практически нет, по большей части изменились лишь спрайты с его изображением, а не физико-механические свойства.

Слегка увеличилось и количество доспехов. Они все так же делятся на четыре основные группы: кожаная броня, кольчуги, пластинчатые доспехи и щиты. Однако спрайты брони практически были полностью перерисованы разработчиками, сохранились лишь какие-то общие элементы дизайна да примерные показатели Armour Class. Со щитами дело обстоит значительно проще — примерно процентов шестьдесят из них вообще не изменились.

Несколько лучше выглядит и процесс «сопровождения» исследований. Любое маломальское событие, будь то выдача квеста, получение информации о местонахождении того или иного предмета, способе изготовления эликсира или магического эффекта воды из колодца, мгновенно отмечается в соответствующей записной книжке, которая начинает сигнализировать об этом событии веселым подмигиванием. Теперь в журнале фиксируется и местонахождение специалистов, отвечающих за тренировку ваших персонажей до соответствующих ступеней мастерства, что, согласитесь, весьма удобно. Больше нет нужды бегать по разным городам или собственноручно изводить горы бумаги, записывая данную информацию. Да... пожалуй, время бумажной сопроводительной бухгалтерии, без которой не обходилась ни одна старая RPG'ешка, кануло в лету. Теперь все за нас делает умный компьютер, разве что пока играть приходится нам, а не ему.

Появились и новые способы зарабатывания денег. Например, можно покупать различные товары, чтобы впоследствии реализовывать их на удаленных рынках. В принципе, если составить несколько хороших маршрутов и периодически совершать челночные рейсы, о финансовом состоянии можно не беспокоиться. Кроме того, иногда встречаются забавные люди, которые с готовностью (и, самое главное, совершенно бесплатно) превратят найденные кусочки ру-

ды различных типов во всевозможные полезные предметы: от оружия и доспехов до сапог и колец. Руда обычно выковыривается из стен подземелий или просто подбирается



Помните, мир ММ7 — мир живой и активный. Как вы к нему, так и он к вам. В тюрягу не желаете?

прямо как манна небесная из-под ног. Чем выше ее качество, тем более серьезный предмет изготовят умельцы. Нередко они производят на свет и магическое оружие с достаточно весомыми атрибутами и бонусами. Несколько забавно выглядит превращение бесформенных камешков в свитки заклинаний, книги заклятий или полевые цветочки и лесные грибочки, но, по всей видимости, предметы случайным образом выбираются из соответствующих таблиц, а посему ничего тут и не поделаешь. Изготовленные таким образом предметы можно пустить в обращение, а при ненадобности продать в ближайшей лавке — и так, и так вы оказываетесь в выигрыше.

Визуализация

Несмотря ни на какие новые поветрия, компания New World Computing не стала революционно менять движок, разработанный еще для шестой части. Как говорится, победный состав не меняют — вот разработчики и не стали мучиться над выдумыванием нового велосипеда, так как и старый вполне еще пригоден для езды. Однако, следуя веяниям моды или настойчивым требованиям времени и пользователей, компания не могла не модифицировать графическое ядро под использование 3D-ускорителей. Причем поддерживаются не только признанные лидеры вроде чипсетов на основе 3Dfx, но и полтора десятка других, использующих технологию Direct 3D. В результате монстры получились более сглаженными (это, конечно, не Requiem или Quake3, но выглядят они вполне на уровне, если не забывать, что это все же ролевая игра, а не 3D-action), пейзаж также приобрел новые очертания, получше стала выглядеть





вода, появилась туманная дымка и прочие атрибуты технологии акселерации вывода трехмерной графики. Самое главное, игра совершенно нетребовательна к системным ресурсам — 4-мегабайтные чипсеты «тянут» ненамного хуже 16-мегабайтных монстров на базе второго вуду.

Удачное завершение практически каждого основного квеста или начало нового знаменуется достаточно продолжительным роликом, коих в For Blood and Honour можно насчитать с дюжину. Все они выполнены на достаточно профессиональном уровне, не чета убогим заставкам из Baldur's Gate, часть из которых повергала любителей ролевых игр в праведный ужас, весьма далекий от благоговейного трепета.

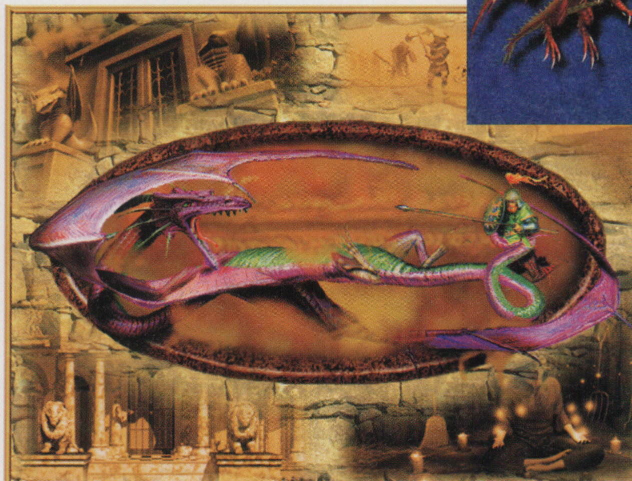
Льется мелодия дивная...

Звуковое оформление игр серии Might and Magic никогда не претендовало на самые высокие места среди игр ролевого жанра. Скорее так называемые sound effects можно оценить как «удовлетворительные», без каких-либо изысков. Словом, если вы относитесь к классу тех пользователей, которые имеют сабвуферы, можете их смело отключать: никаких особых струн звуки, доносящиеся из колонок, в вашем сердце не затронут. Обычно оттуда раздается более или менее стандартное шипение, посвистывание и порыкивание да свист разрубаемого воздуха, звуки ударов, достигших цели, и достаточно надоедливые и однообразные реплики героев, которые те отпускают произвольно, с поводом и без повода.

Музыка заслуживает твердой «четверки», однако слыхали мы и мелодии поинтереснее. На ум приходит мысль, что у 3DO не хватило денег на оплату работы хорошего композитора, ибо звучат они как-то однообразно, да и количеством не потрясают. В Heroes of Might and Magic III с музыкой все было гораздо лучше. Три десятка весьма симпатичных mpeg'ов идеального качества, неужели нельзя было и для Might and Magic VII расстараться?! Музыкальные темы не всегда подходят к ситуации, хотя справедливости ради надо отметить, что есть и несколько симпатичных мелодий.

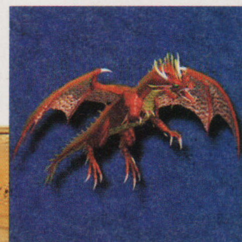
Поскриптум

Подводя итоги, хотелось бы отметить, что на этот раз компании New World Computing не удалось произвести фурор, сравнимый с прошлогодним, однако игра получилась отменной. Не великолепной, не потрясающей, но более чем просто добротной. Пожалуй, именно таким и должно быть идеальное продолжение хитовой игрушки.



Загрузки теперь красивые. Модульные. То есть состоят они из модулей. И модули, в зависимости от обстановки, изменяются.

Разработчики еще раз грамотно использовали созданное год назад, не стали бежать впереди телеги, изобретая новые ультрасовременные технологии, а просто чуть-чуть модифицировали уже существующие наработки, как говорится, отшлифовали и натерли до блеска медные ручки на своем корабле. Благодаря этому мы в итоге и лицезреем симпатичную графику, красивые ролики, потрясающий сюжет и большое количество интересных квестов, к сожалению, до безобразия линейных. Игра получилось простой и доступной, новичкам будет легко освоиться с интерфейсом и удачным набором «горячих» клавиш, существенно облегчающих процесс прохождения. А самое главное, действительно наметилась одна, пока еще маленькая особенность, отличительная черта продуктов компаний New World Computing и 3DO: их взаимная интеграция. При существующей тенденции к взаимопроникновению и сближению игр различных, даже, казалось бы, самых несовместимых жанров, подобное решение не смотрится уж как-то сверхреволюционно, однако создаются неплохие предпосылки для изготовления оригинальной стратегическо-ролевой концепции. В принципе жанры стратегий и RPG достаточно неплохо совместимы, о чем говорит все увеличивающийся поток так называемых тактических ролевых игр. Будем надеяться, что и New World Computing в скором времени до конца оформит свою концепцию волшебной вселенной и выдаст на-гора совершенно необычную игру,



которая в полной мере удовлетворит любителей пошаговых стратегий и RPG. Во всяком случае, в играх Might and Magic и Heroes of Might and Magic уже используется уникальный подход: «Герои никогда не умирают!» MG



WWW.GAMECENTER.RU
круглосуточно и абсолютно бесплатно! :)
ЦЕНТР ИГРОВОГО МИРА
Ежедневное обновление
Самые свежие новости
Обзоры и preview игр
Интересное чтение
Стратегии прохождения и коды
Свежие патчи и демо-версии игр
Тесты и обзоры игрового «железа»
Общение в онлайн-конференции

Игры начинают развиваться по тем же самым законам, что и кинематограф. С развитием технологий постепенно стираются различия между традиционными игровыми жанрами. И действительно, сейчас зачастую уже сложно, да, собственно говоря, и не нужно точно определять, к какому конкретно жанру относится та или иная игра. Квесты перемешались с шутерами, а стратегии с симуляторами футбола. Кому-то нравится подобное положение вещей, кто-то грустит по тем временам, когда аббревиатура FPS означала именно First Person Shooter, и ничего более...

Путь

Рождественский Дух Прошлого

Паспорт

Kingpin: Life of Crime

Жанр:	3D-action
Разработчик:	Xatrix Entertaiment
Издатель:	Interplay
URL	http://www.interplay.com
Системные требования:	
ОС:	Win 95/98
процессор:	P200 МГц
RAM:	64 Мбайт
CD-ROM:	4x
Hard Drive:	110 Мбайт
3Dfx	

Но изменить никто ничего уже не в силах. Игровая индустрия потеряла контроль над собой, и, как это не парадоксально звучит, теперь законы, по которым она будет развиваться, не зависят ни от игроков, ни от разработчиков. Эти законы определяются... неизвестно чем. Глубинной сущностью человека, наверное.

По большому счету, сейчас фильмы делятся на две большие группы — массовое кино и «кино не для всех». В последнем случае имеется в виду не порнография низкого пошиба, а фильмы, которые достаточно сложны для понимания, чтобы не быть интересными большинству населения нашего маленького, но круглого шарика. Таких фильмов выходит много, но большинство из них остаются вне поле зрения среднестатистического обывателя. Ему (обывателю) такие вещи просто не интересны, потому как не понятны.

А теперь давайте посмотрим на рынок игр. Видите знакомые симптомы? Вот то-то и оно. Долой деление на жанры по методу игры, да здравствует деление на жанры по смыслу.

Что интересно обывателям, к числу которых относится подавляющее большинство геймеров? (Я никого не хотел обидеть: видите, я написал «подавляющее»?) Насилие и секс.

Секс в играх пока как-то не очень прижился: здоровому мужчине будет не интересно раздевать плохо нарисованную женщину путем мучительного обыгрывания компьютера в настольные игры или просматривать порнографию, записанную в формате avi. 1543 файла на одном компакте. Разрешение 123x234. Не очень привлекательно, не так ли?

Именно поэтому игры сексуальной тематики еще не получили того распространения, как должны были бы. Сложно придумать такой вид интерактивности, который бы удовлетворил (во всех смыслах) пользователя. А записывать фильмы на компакты не очень выгодно: несмотря на все усилия Билла Гейтса, основная масса людей предпочитает смотреть телевизор, а не DVD — суперромы. По правде говоря, они ну... совсем пока бесполезны.

Остается насилие, и вот тут-то народ развлекает себя как может. Возьмем, к примеру, меня любимого. За последние 3-4 года я убил ну не меньше 50 тысяч человек и прочих организмов. В играх, разумеется. И таких, как я, больше, чем полагают психологи из американских исследовательских центров, посвященных изучению агрессии (да, у них есть и такие). На ПО для виртуальных убийств есть спрос. А спрос, как известно, всегда порождает предложение.

А теперь давайте еще немного пофантазируем. Много ли найдется людей, которые ни разу в жизни не спрашивали себя: «А, интересно, как себя ощущает крутой бандит (бизнесмен, рэкетир, спецназовец и т. д.)?» Многим хочется ощутить себя крутым, разумеется, не испытывая при этом никаких неудобств.

Раньше решить эту проблемы можно было двумя способами. Способ первый: Пойти и стать одним из подобных людей. К счастью, на этот вариант решается относительно небольшой процент населения. Способ второй: посмотреть фильм про... и во время просмотра отождествить себя с нужным персонажем. А теперь появился третий способ.

БАНДИТИЗМ КАК ДОСТОИНСТВО

Интересно, кто-нибудь пробовал считать, сколько игр, прямым или косвенным образом ратующих за бандитский образ жизни, вышло или готовится к выходу? Уверяю вас, очень много. И, надо заметить, игры в большинстве своем неплохие. Их можно назвать в некоторой степени антисоциальными, но вот плохими их назвать не решаются даже повернутые на идее здорового общества американцы.

...наша бытность-самобытность, где найдешь еще такую...
Федор Чистяков «Ноль»

Бандита

Игра Kingpin: Life of Crime, вызвавшая такой шквал нареканий со стороны правильной западной общественности, что просто диву даешься, как людям не жаль тратить свое время на подобные словесные упражнения. Но, как бы мы ни относились к подобным проявлениям, придется признать, что в данном случае причины для волнения у блюстителей нравственности есть.

Начнем с самого начала. У нас Kingpin позиционируется как 3D-action с элементами всего остального. Kingpin — игра настолько неоднозначная, насколько это в принципе возможно. Игроку отводится почетная роль мелкого бандита. Ваша задача — стать бандитом крупным. Казалось бы, все просто: бегай, стреляй, и чем больше трупов будет на послужном списке, тем выше будет статус героя. «Нет, — подумали разработчики, — фиг вам». Попробуйте-ка на своей шкуре, каково честным бандитам приходится.

А приходится им, надо сказать, очень несладко. Например, приблизительно четверть всех боев в игре по определению нельзя пройти в одиночку. Придется за свои кровные нанимать подручных для выполнения различных действий, которые вам не под силу. Например, вскрывать сейфы.



Kingpin: Life of Crime построен по тому же принципу, что и Requem, — нет деления на отдельные миссии и традиционных брифингов. Начало следующей миссии знаменуется только оживлением винчестера, который что-то суетливо подгружает несколько секунд. Между эпизодами некоторая сепарация наблюдается, но тоже чисто декоративного характера. Например, главный герой уезжает на мотоцикле в следующий эпизод. С гордо поднятой головой. Но в целом создается ощущение целостности игры, что нельзя не приветствовать.



БУДЕМ ГАСИТЬ! © «РУССКИЙ РАЗМЕР»

А ведь действительно будем. Хотя в принципе не рекомендуется нападать на всех без разбору.

Персонажи в игре делятся на три большие категории: активно агрессивные, пассивно агрессивные и остальные.

Персонаж активно агрессивный. Ему все равно: кто вы, откуда и что можете им предложить. Если такой кадр вас видит, то он стреляет. Сразу и без рассуждений. Как правило, к этой категории граждан относятся представители конкурирующих преступных группировок.

Персонаж пассивно агрессивный. Его поведение по отношению к игроку зависит исключительно от него самого. Если не бросаться на такого NPC с дубиной наперевес, то и он отнесется к вашему появлению спокойно, а может, даже чем поможет (за соответствующую мзду, естественно). Как относиться к подобным индивидуумам — дело ваше: если напасть, то можно и денег заработать, если оставить в живых — то приобрести помощника на некоторое время.

В потолке открылись люки, с крыши капает вода. Не волнуйтесь, это Kingpin: так бывает иногда.

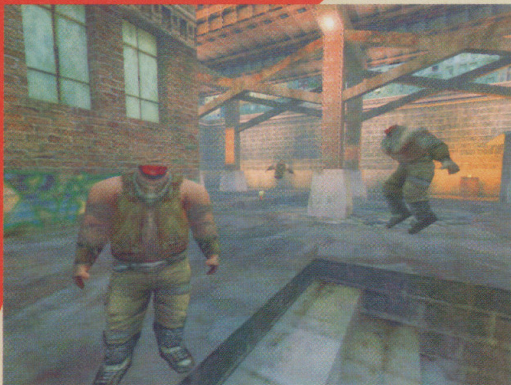
Остальные NPC. Это те, с которыми ничего сделать нельзя. Расстрелять нельзя, нанять нельзя. Таких не слишком много, но на каждого с непривычки тратишь очень много времени, пытаясь добиться хоть какой-то реакции на свои действия. Например, привратник на третьем уровне стоит за небьющимся стеклом. К нему вообще никак нельзя проникнуть: не предусмотрено сюжетом. Введя код, можно-таки попасть в эту комнату и обнаружить, что разработчики, явно не предполагая, что сюда кто-либо забредет, даже не стали себя утруждать размещением текстур на стенах.

Те NPC, с которыми вы по тем или иным причинам вступили в схватку, ведут себя достаточно осмысленно. Вернее, делают вид, что ведут себя осмысленно.



Вроде, и приседают вовремя, когда в них пули летят, и за угол прятаться пытаются... Вот только иногда эту публику клинит, и какой-нибудь крутой кадр начинает носиться кругами под ураганным обстрелом, периодически приседая. Выглядит подобное поведение глупо, но легче

от него не становится: все живые существа в Kingpin: Life of Crime на удивление спокойно относятся к пулям и прочим неприятностям. Чтобы убить простого гангстера, в него надо всадить пуль пять-семь



минимум, это при условии, что у него брони нет. А если есть, то тогда вообще беда. Самое странное, что повышение мощности оружия происходит явно в нелинейном порядке, то есть винчестер мощнее пистолета не в два раза, а в четыре или пять, а огнемет мощнее винчестера еще бог знает во сколько раз.

Стандартный набор психопата и убийцы

• Металлическая труба. То, с чего придется начинать. Вещь достаточно ординарная и, как правило, вызывающая множество нареканий. При этом никто из игроков не задумывается о том, что если с железкой возникают такие проблемы, то каково бы пришлось в ее отсутствие!

Победить вооруженного пистолетом бандита, имея «на кармане» только трубу, сложно, но возможно. Правда, чтобы



совершить подобный подвиг, придется пожертвовать значительной частью жизни.

• Пистолет. После получасового хождения по уровню с трубой появление сего в общем-то ординарного девайса воспринимается как праздник жизни. Еще бы, оно стреляет! И из него можно убить противника на расстоянии! Правда, с трудом.

Убить из пистолета кого бы то ни было очень сложно. То ли пули в игре картонные, то ли мужики бронированные. Пять-семь выстрелов в корпус, и как результат вполне живой бандит — это норма. Плюс попасть из этого шедевра технической мысли довольно сложно. Справедливости ради отметим, что и у бандитов с пистолетом отношения не очень складываются. В итоге однозначную оценку этому аппарату дать сложно. Если ничего больше нет — то употребляйте, если есть — то отложите на черный день. Авось когда-нибудь пригодится.

В процессе игры пистолет претерпевает ряд конструктивных изменений, но не таких, как в Unreal, когда и без того не очень понятная примочка обрастала палочками и трубочками, а вполне обыденных: начинает быстрее перезаряжаться и обзаводиться глушителем. Когда появится «глушак», пистолет станет более актуальным: при некотором количестве везения можно подобраться к человеку сзади и снести ему голову, не потревожив сон мирных бандитов этого уровня.

• Винчестер. Очень и очень приятное приспособление. Покоряет своей мощью: со средней дистанции спокойно отрывает противнику подробность анатомии на ваш выбор. Значительная зона поражения: если два оппонента стоят недалеко друг от друга, есть шанс, что от выстрела пострадают оба.



Один выстрел ниже пояса творит чудеса. Впрочем, выше пояса тоже приятно. То есть это приятно, когда выстрел наш, а пояс их.

И, наконец, его просто приятно держать в руках! Н-да, как двусмысленно звучит... Ну да ладно. Бегая с шотганом в руках, первое время чувствуешь себя хозяином (ситуации по контрасту с пистолетом). Правда, специалисты по рассеиванию иллюзий, которых полно на каждом уровне, быстро сводят на «нет» это прискорбное заблуждение, но несколько секунд удовольствия вам обеспечено.

• Автомат. Первое по-настоящему серьезное оружие в игре. Высокая скорострельность, неплохая кучность стрельбы. Целиться из него намного легче, чем из пистолета, что, сами понимаете, странно. Вот только перезаряжается, сволочь, долго. А так — никаких претензий.

• Стреляло. По-другому и не скажешь. Мощный, быстро перезаряжается, удобен в использовании и хорош в прицеливании. Наш выбор. Отрывает ноги и другие части тела легко и непринужденно.

• Гранатомет. Очень и очень симпатичная вещь. Первый раз в жизни вижу гранатомет, который хоть отдаленно напоминает настоящий. Долой интеллектуальные гранаты, которые на ощупь определяют, от соприкосновения с какой поверхностью им следует взорваться. Теперь граната взрывается именно тогда, когда наступит время, и никак иначе. Взрыв очень мощный. Если



оценивать, что называется, на глазок, то скажу: значительно сильнее своего аналога в Q2. А как исполнен! К красотам мы еще вернемся, когда будем подробно обсуждать графические изыски, так что пока довольствуйтесь самым емким и кратким словом — обалдеть.

• Ракетная установка. Вам никогда не попадалась такая вещь, как снайперская ракетница? Нет? А мне да. И именно в Kingpin. Несмотря на свою устрашающую красоту, ракета причиняет очень мало



неприятностей врагам, значительно меньше, чем можно было бы ожидать от оружия такого класса и красоты. Тем не менее, если приноровиться прицеливаться по, человечески, то, скажу я вам, можно добиться очень и очень приятных результатов. Цитируя классиков: «Дорогой, это не твоя селезенка на полке висит? Нет, дорогая, это мои мозги! Тогда можно я их съем?»

• Огнемет. Ну ваще! Это круто! Сжигать врага — одно удовольствие, тем более, что процесс можно растянуть, дабы в полной мере

насладиться произведенным эффектом. Человек бегает, кричит, ему плохо и обидно за державу. Один минус — напалма вечно не хватает.

• **Средства защиты** не отличаются особым разнообразием. Различные предметы бронеприкида (штаны или там галстук… шутка) можно приобрести в магазинах или добыть иным, противозаконным методом. Вещи очень полезные, советую без шлема стараться на улицу не выходить — народ зашуганный, могут с перепугу и гранату на голову сбросить. Пуленепробиваемые предметы одежды приходят в негодность постепенно, по мере получения повреждений. Что приятно, так это честность разработчиков: если попадают в корпус, то штаны остаются абсолютно целыми.

В игре встречаются также различного рода примочки и примочечки, вроде сумки или фонаря, но методы их использования настолько очевидны, что мы их и рассматривать не будем.

ДАВАЙТЕ ПОГОВОРИМ ОБ УЖАСНОМ

А именно о том, что вызвало такое негодование у многих продвинутых родителей на Западе. О насилии и мате.

И того и другого в Kingpin: Life of Crime предостаточно. Каждый персонаж так и норовит сказать какую-либо гадость. Если вы владеете в достаточной мере английским языком, то диалоги настоящих крутых парней доставят вам много удовольствия.

А если вы не владеете или просто матюги через слово не вызывают у вас щенячьего восторга, то... тогда увы и ах. Выбирайте вариант инсталляции игры, при котором все, даже самые что ни на есть бомжеобразные алкоголики, говорят на правильном, почти литературном английском языке. Правда, в этом случае игра теряет значительную часть своей привлекательности и самобытности.

Это что касается мата. А вот насилия в игре столько, сколько, пожалуй, не было еще ни в одном FPS. От ударов враги покрываются жутковатого вида кровоточащими ранами. Если разбить оппоненту голову, то на асфальте, куда он рухнет, очень скоро появится кровавая лужа самого неприятного вида. Красные брызги, разлетающиеся во все стороны, куски мяса на асфальте, скрюченные обгорелые тела... Для полного правдоподобия только юшки из носа не хватает, но и без нее первое время аж оторопь берет. Как бы ни гордились заядлые квакеры тем, что у них нервы как канаты, но одно дело — это зеленые кишки некоего довольно умозрительного монстра, а совсем другое — фарш из человечины на тротуаре. Воспринимается по-другому, знаете ли.







А ТЕПЕРЬ ПОГОВОРИМ О ПРЕКРАСНОМ

О реализации идеи. Она прекрасна. Когда говорят, что движок Kingpin'а в далеком детстве был Quake'ом 2, сильно удивляешься. Но тем не менее это правда.

В руках программистов из Xatrix уже устаревший на данный момент engine вознесся на недосягаемую высоту даже для многих свежевыпущенных игр. Я не буду утверждать, что Kingpin намного красивее сделан, чем Unreal, но только потому, что «Нереальный» — моя любовь. А если судить беспристрастно, то, может, я и не прав.

Собраны все достижения игровой индустрии в одном флаконе. Тени, цветное динамическое освещение и много всякого разного. Единственное, к чему я смог придраться в плане графики, — это к отсутствию тени у главного героя. У всех и всего есть, а у него нет. Абыдно, да? (А может, герой — нежить? Хотя вряд-ли...)

Теперь что касается скорости. На P233 с 64 Мбайт и 3Dfx в разрешении 640x480 все летает (если отключить тени). А если у вас что-нибудь вроде Celeron'а с приличной видеокартой (Riva TNT2 ULTRA rulez forever!), то это просто отпад. В 32-битном цвете и при разрешении 1024x768. Честно говоря, я и не подозревал, что игры такие красивые бывают.

С дизайном уровней тоже все в порядке. Цветовая гамма тщательно сбалансирована, видать, наигрались разработчики с новой примочкой и теперь используют освещение не абы как, а только там, где оно действительно нужно.

Kingpin: Life of Crime — отличная игра. Типа, пацаны, лавэ на карман откидывайте и быстро по комкам за сидиромом, быстро, быстро! MG



Рвануло рядом, а я еще живой. Даже странно! Ну не то чтобы уж очень живой, но все еще явно не мертвый. Ничего, ща мы этого урода похороним в ближайшей канаве и пойдем разыскивать всякие полезности…



Мир Трех Лун

Ультима для бедных



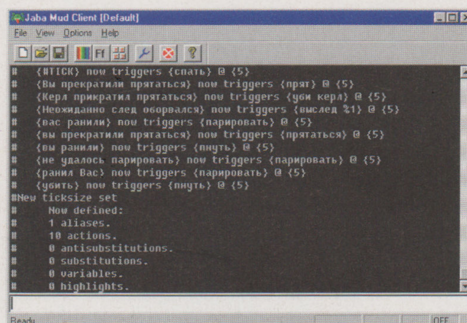
О прелестях текстового интерфейса

Кирилл Алехин feat. Керкил, полуэльф
maza@mail.ru

Жанр: MUD

URL: http://www.rmud.net.ru

Как известно, людская память коротка. Но вот насколько коротка, я убедился лишь приступив к написанию этой статьи. Мои бесстыжие глаза раскрыл простенький и короткий вопрос «Назовите первую чисто сетевую рыпыгу», который я отправил половине адресатов контактного листа моей ICQ. И знаете, что мне ответили? Человек 60 из 100 хмуро буркнули «Ультима» и замолчали, явно недовольные тем, что я со своими тупыми очевидными вопросами отвлекаю их от бесконечных чатов\игр\порносайтов. Еще двадцать сподобились на «Ultima On-line». Некоторые вспомнили «Диаблу». Ту самую... Где по подземельям... Остальные же просто промолчали или ответили что-то невразумительное («Ну... Эта... Которая за бабки...»), а один, самый прогрессивный и молодой, с радостью крикнул «Еверквест!!!», правда, тут же спохватился, уточнив, что это, может, рыпыга и не первая, но безусловно лучшая... (Насчет «Аськи» чистая правда. только раскрашенная эпитетами, — опросил ровно 100 человек.) Да какие к черту Ультима и Everquest?! Ведь задолго до них было такое! ТАКОЕ! Что...



Видите буйство красок и поддержку «Вуду3»? Нет? Я тоже... Вот такой он, MUD... А вообще он такой, каким его увидите вы. Чес-слово!







Впрочем, именно про это речь сегодня и пойдет.

Подобные ностальгирующе-поучительные руководства принято начинать с пространных экскурсов в историю. Дескать, сначала были перфокарты... А еще раньше — электричество, до появления которого люди смотрели телевизор при свечах... Я в истории не силен, так что же сразу признаюсь: сначала были муды (вообще, конечно, «мады», но традиции, традиции...). Вы не подумайте, MUD'ы — это не люди такие, а Multiuser Dimension/Dungeon, или в переводе на официальный язык нашего журнала — многопользовательские измерения\подземелья, огромные миры, в которых каждый человек может свободно зарегистрировать свое виртуальное «я» и спокойно отправиться бродить в поисках приключений. Чувствуете, чем пахнет? Именно. Первой Сетевой РыПыГой.

MUD'ы появились так давно, что никто уже толком и не помнит когда, но довольно быстро обрели такую популярность, что «Ультиме» впору застрелиться от зависти. А почему бы и нет? Это интересно. Это увлекательно. Это бесплатно, и, наконец, игра в MUD может продолжаться годами. Здорово, не правда ли? Правда, у MUD'ов имеется существенный недостаток: в большинстве своем они текстовые, и все монстры\пейзажи\схватки etc. существуют только в фантазии игрока. Именно поэтому сегодня им так трудно соперничать все с теми же Ultima On-line и Everquest, которые не только увлекательны, но и к тому же неплохо (честно — даже лучше, чем «не плохо») нарисованы. И все-же... Вот у вас, например, есть в бумажнике 60$ на коробочку «Ультимы» в бумажнике и кредитная карточка для оплаты этой чудной игры? Вот именно... Так что в MUD'ы играют и сегодня — много, часто и с удовольствием.



MUD'ы бывают разные: бытовые, в которых главная задача — общение, и квестовые, в которых вам придется... ну это ясно, боевые и приключенческие, фентезийные и киберпанковские, но, как ни обидно, все это многообразие среднестатистическому российскому геймеру недоступно. Увы, 99,9% MUD'ов написано на неродном английском языке, что, как понимаете, не греет. Но не все так мрачно! 0,01% MUD'ов все-таки «русскоговорит», или этой статьи бы тут не было, а потому дальше речь пойдет не просто про MUD'ы в принципе, а про лучший российский — «Мир Трех Лун». Именно лучший: примерно из десятка российских МПМ (это

вольный перевод аббревиатуры MUD — многопользовательские миры) «Мир Трех Лун» лучше всех переведен и наиболее густозаселен. А, знаете ли, компания в этом деле очень важна…

Мир Трех Лун. Часть 1. Общие сведения

Откуда он такой взялся

Ну, с этим все просто: группа молодых и талантливых мудолюбов за какие-то плевые 3 года аккуратно переписала тексты одного из популярнейших фэнтезийных миров, CircleMUD, на русский язык. Это можно было бы назвать локализацией, если бы в итоге не получился на 80% новый мир, со своими правилами, героями, задачами… Фактически в корне иная игра.

Как пишут сами авторы, мир создавался в строгом соответствии с Кринном из романов Dragonlance by TSR. Если честно — не читал, но фанатам AD&D эти названия должны буквально ласкать слух. Я же со своей стороны могу утверждать только одно: на чем бы мир не основывали, в итоге получилось здорово.

Как сюда попасть

Проще всего подсесть на MUD по рекомендации знакомых. Меня сюда спровадил болтливый некогда друг квакер, который однажды начал отвечать на мои сообщения односложно и всегда одинаково: «Отстань, играю». Разумеется, мне стало интересно… Я полез на страничку, прочитал FAQ, попробовал поиграть и… абсолютно ничего не понял. Потому что после «Кудваки» или «Ультимы» разобраться в «Мире Трех Лун» ох как не просто. К счастью (а, может, и к несчастью…), мне помогли и быстро поднатаскали, так что теперь я провожу в этом мире по два-три-четыре (пока не сломаюсь) часа в ночь. Вот так вот.

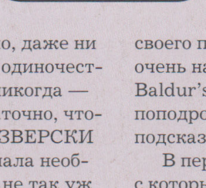
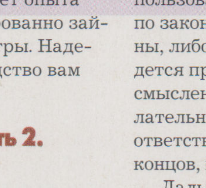
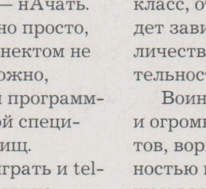
Кто в это играет

Не думайте, что MUD — удел одиноких, помешанных ролеголиков и эстетствующих извращенцев. В него играют не только скучающие на работе (где полное отсутствие графики в игре — неоспоримый плюс) системные администраторы, но и квакеры (в частности, я встретил один из сильнейших питерских кланов PK в практически полном составе), стратеги, да и просто хорошие люди со всех концов нашей все еще необъятной родины. Обычно в игре находятся от 60 до 100 человек.






Не надо перепугано кричать «Ничего себе!» и представлять кровавые разборки огромной толпы — это отнюдь не deathmatch. Во-первых, «Мир Трех Лун» славится своей доброжелательностью: если вы заблудились, то стоит крикнуть — и вам помогут найти дорогу, если вам нужно несколько монет на еду — вам всегда помогут и т. п. А во-вторых, вся эта толпа поодиночке или группами разгуливает по миру, так что многих вы, возможно, даже ни разу не встретите. Но и одиночества вы не почувствуете никогда — 60 игроков вполне достаточно, чтобы вам постоянно было ЗВЕРСКИ интересно. Правда, сначала необходимо освоиться, а это не так уж и просто, и, если у вас нет опыта мудобродства, гарантированно займет весь первый день игры. Надеюсь, небольшое руководство вам поможет…

Мир Трех Лун. Часть 2. Как в это играть

Главное, как известно, — нАчать. Вступить в игру довольно просто, надо лишь обладать коннектом не меньше 9600 (меньше можно, но плохо…) и небольшой программкой-клиентом, написаной специально для подобных игрищ.

В принципе, можно играть и telnet'ом (если вы никогда им не пользовались, то вы — счастливый человек…), и все-таки настоятельно рекомендуется скачать что-нибудь специализированное. Мне сразу приглянулся Jaba's MUD Client (сокращенно — JMC): очень простой, маленький (500 Кбайт в архиве), мощный и, что радует, в отличие от остальных клиентов — «made in Russia». Взять его можно по адресу *http://www.halyava.ru/jmc/*.

Качаем, запускаем, в главной строке (она там единственная, в которой можно печатать, не запутаетесь) пишем #connect rmud.net.ru 4000 (адрес сервера MUD'а в сети и порт, через который соединяемся), нажимаем «3» для выбора русскоязычной, оптимизированной именно под этот клиент кодировки и… как на «Байконуре». Поехали!

Первым делом вам предлагается создать своего персонажа. Генерация Вас очень напоминает, например, Baldur's Gate, и все же распишу поподробнее, потому что в игре подсказок не много.

В первую очередь имя и пароль, с которыми вы сможете это имя использовать. Все нормальные имена по закону подлости либо запрещены, либо уже заняты, так что придется придумать что-нибудь бессмысленное неблагозвучное. И желательно, чтобы имя хоть как-то соответствовало полу. Но, в конце-то концов, не имя красит персонажа.

Дальше — малина. Выбираем класс, от которого со временем будет зависеть практически все: количество жизни, направление деятельности, методы борьбы и т. п.

Воины берут свое грубой силой и огромным количеством хитпойнтов, воры — ловкостью, неприметностью и умением взламывать замки и воровать, ассассины (мои любимые!) — неожиданными ударами в спину и ядом на клинках, ну а жрецы и маги — умением использовать Стихии в своих целях. Хороши все, но начинать рекомендую с воина — им проще, хотя проверено, один продвинутый ассассин валит двух одноуровневых воинов, а один маг — толпу таких же ассассинов.

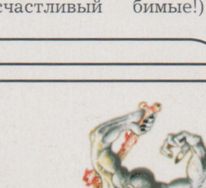
Раса (список стандартен для TSR) имеет значение для каждой конкретной профессии, потому что каждая имеет небольшие бонусы в той или иной области.

От наклонностей персонажа, которые вы выбираете следующим пунктом, напрямую зависит сколько экспы (очков опыта) вам будут давать за добрых или злых мобов (так на языке MUD'а зовутся NPC и различные монстры), а также сможете ли вы использовать некоторые уникальные предметы и оружие. Добрым играть очень сложно, так что… Сами понимаете.

На этом создание виртуального «я» заканчивается… Не чувствуете никакого подвоха?! Правильно, Вам не дали выбрать самое главное — ваши личные характеристики, силу, ловкость, телосложение… И не дадут. Все параметры генерятся случайным образом, а узнать вы их сможете только после 4-го уровня развития (приблизительно двух-трех часов игры). Система подла до жути, все время персонажи получаются либо чахлыми, либо несоответствующими классу, а потому увлеченные игроки генерят себя вновь и вновь, по 30—40 раз подряд (читай: неделями), достигая невероятных результатов. Вам это пока не грозит, просто примите к сведению…

Долгая и мучительная подготовка

Сначала желательно ознакомиться с правилами. Хотя бы кратко. Они есть в игре в качестве встроенной подсказки, а также в более полном варианте — на отдельной страничке (http://ntl.oreh.dp.ua/mud/Krynn/rules.htm). В принципе они просты: не ругаться, не мешать другим, не убивать одного и того же персонажа чаще одного раза в полчаса (об этом — позже) и т. п. Но почитать рекомендуется, потому как полезно. Кстати. Обратите внимание на заголовок: «Правила RMUD для смертных». Дело в том, что в Мире Трех Лун все делятся на Богов и смертных. Боги (те, кто со-











здавал игру) всесильны и, понятное дело, бессмертны. Но они минимально участвуют в жизни, предпочитая наблюдать и разрешать спорные вопросы. Но все же относитесь к Богам с максимальным уважением, если вдруг что — могут и стереть...

Теперь осматриваемся. Что вы видите на экране? Правильно. Текст и только текст. MUD — игра текстовая. То есть полностью. И все происходящее вокруг, и ваши команды — все пишется на нормальном русском. Если вы привыкли общаться с клавиатурой на уровне стрелочек и Enter'а, то играть вам будет трудновато...

Весь мир поделен на локации, как шахматная доска — на клеточки. К каждой локации есть описание, которое выдается при вашем появлении. И из каждой локации есть несколько выходов: видите загадочные буковки типа ВСЮ? Это направления, по которым вы можете утопать: Восток, Север и Юг соответственно.

Между прочим, если будете жать стрелочки, то нужного эффекта (передвижения) не добьетесь. ВСЕ команды надо писать от руки. Хотите на север? Пишете Север. Или Сев. Или с. Все команды можно сокращать до упора...

Команды

Команд много. Точнее, просто до.... А что вы хотели? Здесь ВСЕ — есть, пить, передвигаться, воевать, даже заскакивать на лошадей — все делается с помощью коротких глаголов-команд, которые нужно знать наизусть. Я же крупными буквами выделю минимальное сокращение для команды, чтобы запоминать было меньше.

Север, Юг, ВОСток, ЗАПад, ВВерх, ВНиз отвечают за передвижение. Все эти команды должны быть в первую очередь забиндены на шесть клавиш, потому как каждый раз «сев» или «ю» вам скоро надоест, да и двигаться БЫСТРО вы не сможете. В JMC действие на клавишу вешается просто: видите кнопочку с клавиатурой? Жмете, добавляете активную клавишу и присваиваете действие. Если действия указывать через точку с запятой, они будут выполняться последовательно, например «сбить, встать».

СМотреть можно только на когolибо. На человека, на предмет и т. п. Штука полезная — можно оценить уровень и потенциальную опасность противника по шмоткам. Но смотреть на крутых и агрессивных персонажей не рекомендую, могут и убить. Да-да, только за то, что посмотрели. Такова жизнь.

А вот на «ОГЛядеться» надо биндить обязательно — осмотревшись по сторонам, вы узнаете, кто находится на смежных клетках, то есть в одном шаге от вас. Люди... Монстры... Знание — сила, и знание ближайшего окружения поможет не скопытиться во время драки от внезапно подоспевшего стражника (а они драки не любят) или вовремя убежать. Осматривайтесь на здоровье.

ВСТать, СЕСсть, ОТДохнуть это... Ну вы сами поняли. Сидя, вы значительно быстрее восстанавливаетесь, но в сидячем положении вы более уязвимы, так что во время боя надо обязательно находиться на своих двоих, а не на пятой точке. А уж учитывая, что во время боя воины умеют сбивать вас на землю щитом, ассассины — подсечками, а некоторые NPC — ударами, толчками и прочей дрянью, команду «встать» на клавишу нужно повесить обязательно.



СПАть и ПРОСнуться отвечают за начало и конец сладко-дремотного процесса соответственно. Когда вы спите, то не видите ничего вокруг и всякие редиски могут вас очень легко заколбасить. Ну совсем легко. Так что спать можно только в комнатах, отведенных для этого (см. ниже).

С предметами обращаться тоже просто: можно посмотреть, что у вас в ИНВентаре или в Экипировке (то, что на вас надето или в руках). Можно Взять что-то с земли. Соответственно, чтобы одеть вещь, надо писать — ОДеть (например, ОД платье), а чтобы снять — УБРать.

В основную руку оружие берется командой «вооружить», а во вторую — «держать». Это связано с тем, что держать можно много чего (от лампы до палочки невидимости), но если в бою у вас будет оружие в ДВУХ руках — вы соответственно будете бить по два раза за ход. Очень классно.

Раз дошли до боя... Перед боем желательно СРАВНить себя с предполагаемым оппонентом. Если все ОК — пишем Убить... Ну, например, дворника. Если он одолевает вас, то можно БЕЖать. С позором, так как за это снимают очки. Зато живым останетесь, тоже, надо заметить, не плохо...

Если же вы все же кого-то заколбасили, не забудьте ВЗять ВСЕ с ТРУпа — мало ли что полезного там было...

В магазинах актуальны команды КУПить и ПРОДать, причем если продать предмет можно, указав его название, то покупается все по номеру в СПИСке. Так покупается все, от булочек до мечей. Привыкайте.

Этих команд вам должно хватить на первые десять минут, а потом любую инфу уже можно будет узнать у окружающих... Как? Элементарно. Если вы хотите СКазать что-то конкретному персонажу — пишете «СК имя», причем имя тоже можно сократить. «СК ТОН» вместо «сказать тонблобиулосу» — приятное упрощение, верно?!

Всех в одной с вами комнате можно оповестить ГОВоря (подайте монетку...), по достижении второго уровня вы научитесь КРИЧать, причем так зверски, что вас услышат ну просто все. Правда, за такой молодецкий крик вы должны расплачиваться энергией...

А вообще полный список команд желательно почитать либо на сайте игры, либо на *http://ntl.oreh.dp.ua/mud/Krynn/hint.htm*, где собраны все команды с примерами и полными пояснениями.

Как же в это играть?!

После всех мытарств Вы появляетесь в таверне Утехи, одного из нескольких крупных городов Мира Трех Лун. Когда вы появляетесь, непонятно абсолютно ничего, то есть совсем. Ну что это?! Тудасюда снуют люди, на полу стоит чашка с чаем... Осмотрев себя, вы поймете, что не все так плохо — в отличие от «Ультимы» у вас сразу же имеются какие-то шмотки, достаточные, чтобы убить... зайчика. Или оленя. Или, если очень повезет, крысу с вороной. А вы думали, путь героя устлан сплошными розами?! Начинающему обязательно надо найти в компанию знающего окрестности человека, который доведет вас до



этих самых ворон, оленей и прочих зверюшек. Убивать, конечно, не хочется, но... надо, батя, надо. Потому что зайчики и прочая живность — это ЭКСПА. А вы как думали? Это рыпыга, и тут надо качать героя, набирая уровни. Все как у людей. Если же в неравной схватке валяттаки вас, то все шмотки остаются на трупе (который наверняка обчистят первые же мародеры), а та самая желанная экспа наглым образом «снимается», причем снимается ее намного больше, чем за побег. Лучше убежать...

Собственно, еще до зайчиков надо посетить Гильдию — каждый персонаж и класс имеют свои собственные умения (например, красться, владеть стрелковым и колющим оружием etc.), которые надлежит целенаправленно тренировать. А тренируются они не с получением уровня (он, кстати, влияет только на количество хитпойнтов), а непосредственно в деле. То бишь чем больше вы рубите народ Рубящим, тем лучше оно у вас разовьется. Главное — вовремя посещать гильдию, проводя своеобразное «дообучение», но о том, что вам пора, вас своевременно известят.

С теми же зайчиками может возникнуть простая проблема: всех вырезали. То есть приходите вы в лесок, а там... Одни трупы. Точнее, много трупов. Ничего страшного: игра идет в реальном времени, и каждые шесть-десять тиков (местный час равен 72 секундам —

подсчитано умным человеком!) население восстанавливается. Таким образом, всем игрокам всего хватает... Кстати, ваше здоровье и энергия тоже аккуратно восстанавливаются тик в тик. Включите опцию #tickon и за несколько секунд до окончания тика (о нем вас будет заботливо извещать клиент) приседайте или засыпайте. Так здороветь вы будете гораздо быстрее.

При надлежащем прилежании уже через час вы научитесь без посторонней помощи передвигаться по городу, потихоньку курсируя между фонтаном (местная Красная площадь — место встреч) и лесом с живностью. Главное — не лезть никуда больше, потому что мир (особенно с точки зрения новичка) просто мучительно ОГРОМЕН. Хотя со временем вы выучите все тропки и будете по памяти проворачивать маршруты типа с-в-с-с-с-в-ю-з-вниз-с... а то и дальше. Но игроки с плохой памятью самые хитрые маршруты все же стараются записывать.

Пкиллинг

Но если с монстриками и подбиранием монеток с дворников вы скоро разберетесь, то тонкости пкиллинга, или убийства игроков игроками, никто вам объяснять не будет. Вообще-то, «Мир Трех Лун» прославился именно как «мирный» MUD, но разве можно ждать от игры с легализованным классом «ассассин» мирных будней? А в последнее время местных убийц, что называется, «прорвало». Не считая организованных кланов людоненавистников (как вам название — Похоронное Бюро?), простых смертных, как правило, не трогающих, развелась тьма бяк, убивающих просто так. То есть совсем. Не за деньги, не за вещи, а для удовольствия («Я ненавижу тебя, Керл!»). Приходится опасаться и осторожничать, сторонясь людных и оживленных дорог, а уж если вы заметили, что кто-то внимательно смотрит на вас или ненавязчиво преследует, причем этот кто-то — явно на несколько уровней сильнее вас, то лучше сразу спрятаться в таверне или магазине, где никто не сможет вас не просто убить, но и ударить! В таких местах можно отсиживаться до бесконечности, пока киллеру не надоест ждать. Правда, мир тесен — он обязательно подстережет вас в следующий раз...



Если же вы сами решили стать на скользкую дорожку пкилла (очень не рекомендую...), то надо знать технологию выдачи флагов. Нет, никто ни красных, ни каких бы там ни было других флагов вам не даст, но если вы нападете на человека и не добьете его — не важно почему, просто не добьете, то он в течение 20 минут сможет вас безболезненно пырнуть на той же нейтральной территории. Вот такая заподлянка и называется «флаг». Представляете? Вы, тяжело израненный, возвращаетесь в таверну, ложитесь на дощатый пол, чтобы немного прикорнуть (в таверне восстановление идет намного быстрее, потому все стараются отдыхать именно там), а вас во сне пыряют в спину отравленным кинжальчиком... И можно уже не рыпаться — все равно даже встать не успеете.

Вторая тонкость заключается в том, что в течение тех же 20 минут вы не сможете выйти из игры, не потеряв всех вещей. Сами понимаете — бяка.

Группы

И от пкиллеров обороняться и экспу зарабатывать лучше в группах. Несколько героев могут собраться, чтобы, например, пойти в населенную особо опасными эNPиСями локацию, завалить доставшего всех убивца, да и просто потренировать друг друга. Посему постоянно слышишь выкрики типа «Жрец 12 и танк 17 ищут второго танка для похода в проклятый!». Танк это тот, кто рискуя шкурой первым нападает на монстров и принимает огонь на себя. Грудью на амбразуру, так сказать. Все остальные тем временем активно помогают долбать монстра, но шишки достаются ведущему...

Но в группе жить весело и приятно по многим причинам: безопасно, легче качать персонажа (экспа честно делится на всех), как правило, в группе есть знающий местность проводник и так далее.

Правил поведения в группе написана масса, но наиболее доходчиво, что и как делать, рассказано по адресу ***http://www.rmud.net.ru/noom_gr.htm.*** Если будете правильно себя вести, то, вполне возможно, обретете верных друзей не на ночь, а на несколько недель, а то и больше. Удачно вам сгрупиться!

Ну и напоследок несколько советов и тонкостей:

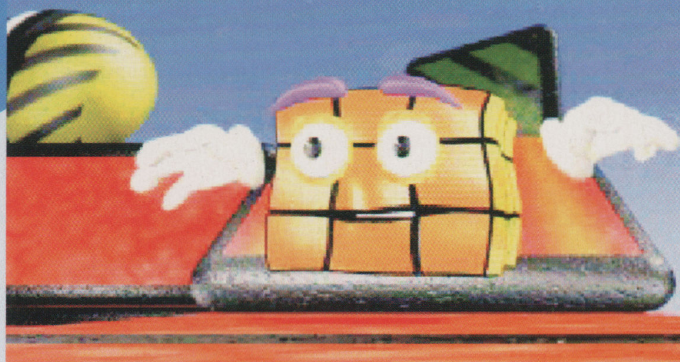
- Не раздражайте людей никогда и ни за что. Люди — самое ценное и интересное, что есть в Мире Трех Лун. В принципе все относятся друг к другу доброжелательно: вам помогут найти дорогу, отбить труп, могут дать пару сотен монет (не малая сумма!) на развитие... Но если вы будете бегать за человеком и ныть «Ну дааай мне денег!», скорее всего вы ничего не получите или получите, но в глаз...
- Как следует разберитесь с клавиатурой. У нормального игрока на всех клавишах, окромя символов и цифер (общаться же как-то надо), висят различнейшие команды, расположение которых надо знать на зубок. Очень часто в этой, казалось бы, неторопливой игре надо действовать молниеносно.
- Лишние деньги кладите в банк (есть там такое заведение... банкиры вездесущи!). Конечно, вы потеряете некоторую сумму на процентах, взимаемых банком за операцию, но это лучше, чем потерять все, будучи убитым какой-нибудь гадиной... В общем, не жадничайте — выйдет себе дороже.
- В банк надо вкладывать по 39 монет и забирать по 99. В этом случае взимаемый процент будет минимальным. Вот это уже не жадность, а разумная экономия.
- Для того чтобы увидеть характеристики предметов (силу удара оружия, качество защиты брони и тому подобное), вы должны купить свиток знаний и зачитать его на предмет. На самом деле это нужно только в одном случае: когда вы хотите узнать характеристики СЕБЯ. Свиток очень дорог, а для всего же оружия, брони, проч. давно есть (тщательно, правда, скрываемые) таблицы со всеми данными. Не стесняйтесь спрашивать у старожилов (таких легко определить по классной экипировке) — они не страшные, помогут.



А вот кричать характеристики предметов нельзя, за это могут и удалить. Вообще. Из игры. Так что соблюдайте приватность...
- Никогда не лезьте в клановые разборки. Простое желание «помочь хорошему парню» может привести к тому, что вас включат в пкилл-лист (есть такое) какого-нибудь перекрученного клана, и каждый «мафиози» будет считать своей прямой обязанностью вас шлепнуть. Лучше уже в стороне, да не в обиде... Но за друзей вступайтесь отчаянно, дерясь до последнего. Только в этом случае есть шанс, что они также вступятся за вас.
- Если вас кто-то преследует, постарайтесь крутиться около городской стражи. Если что — она немедленно нападет на агрессора, а это, знаете ли, очень неплохая подмога.
- Поставьте себе «режим трус 30». В бою вы будете убегать, когда ваши хитпойнты достигнут 30 процентов от номинала... Зачем? Чтоб не убили. Вы только представьте, что может быть, если в разгар схватки с парой гоблинов вас случайно застигнет лаг...
- Если уж вас все-таки заколбасили, возродившись, не орите ака недорезанная хрюшка: «Заберите мой труп к югу от Утехи!». Заберут обязательно. Но из шмоток не вернут ничего! Так что как только возродились... Тихо... Молча... К трупу. Есть шанс, что что-то на нем еще осталось — не такие уж мудеры и сволочи...
- Ну и напоследок пожелание: не увлекайтесь. Первые три дня знакомства с Игрой я не спал вообще, а потом еще неделю — по пять-шесть часов в день. В конце концов, это просто игра. Хоть и первая. Онлайновая. И если вас начнут засмеивать друзья (встречается такое дело...), просто предложите им самим поиграть и помогите немного освоиться в мире... И... Короче, MUD жил, MUD жив, MUD будет жить. Форева! А что будет с «Ультимой» через пару лет, одному Б. Г. известно... Тоже мне, первая онлайновая, панимашь... MG



Коллекция Rubiks Games предваряется красочными и веселыми роликами. Видеороликами, конечно. И сразу становится хорошо. Не верите на слово? Попробуйте сами.



ХОЧЕШЬ СЛОМАТЬ ГОЛОВУ? Сделай это красиво

Данила Матвеев

Николай Барышников

Паспорт

Rubik's Games

Жанр: коллекция головоломок
Разработчик: Hasbro Interactive
Издатель: Hasbro Interactive
URL: http://www.hasbro.com

Системные требования:
ОС: Windows 95/98;
Процессор: P 133/233 МГц
RAM: 32/64 Мбайт
CD-ROM: 8/24X

Паспорт

Up Words

Жанр: логическая головоломка
Разработчик: Random Games
Издатель: Hasbro Interactive
URL: http://www.hasbro.com

Системные требования:
ОС: Windows 95/98;
Процессор: P 90/133 МГц
RAM: 16/32 Мбайт
CD-ROM: 4/16X

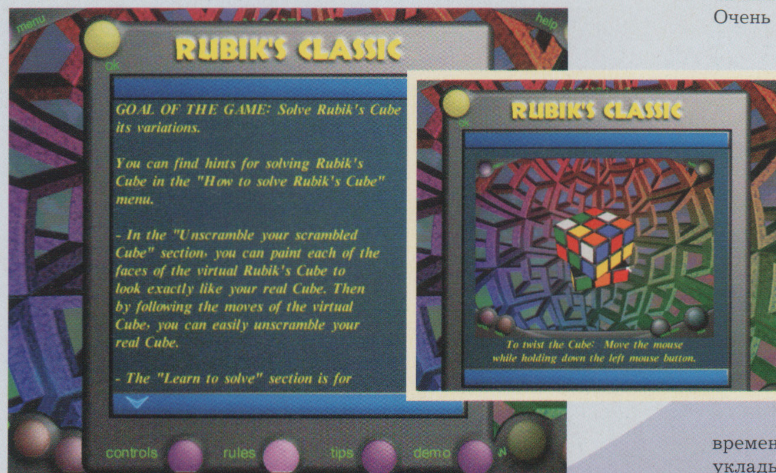
Может быть, кто-то сочтет, что я не прав, но я абсолютно уверен, что Главным Врагом Человека является вовсе не СПИД. Усталость. Во всех ее многоликих воплощениях, она причина депрессий, семейных ссор, аварий, катастроф и даже самой смерти.

Представьте или даже, нет, вспомните! Вы устали. Вам все по барабану с высокой колокольни, вы даже уже спать не можете. В крови столько адреналина-кофеина, что мозг просто не в состоянии отключиться. Все глючит и глючит, как известная жукохранительница'95–98 в безымянном железе.

Выходов тут три. Первый, медикоментозный, мы неприемлем. Мы с вами новое поколение. Нам только «Пепси» можно. А она не помогает (проверено).

Второй способ старый и испытанный — книжку почитать. Очень способствует. Вот только рекомендовать этот метод со страниц нашего журнала я не могу. У нас же не книжное обозрение...

Ну а вот третий я с удовольствием опишу. Врубаете компьютер, лезете в заветную папочку и запускаете великое творение великого россиянина — «Тетрис». Или пасьянс. Или колонки-линейки-кружочки-арканоиды... И, после некоторого приятно проведенного времени, можно спокойно укладываться. Драгоценное здоровье и кислотно-щелочной баланс снова в норме.



К любой игрушке приаттачены подробные описалки-обучалки. С видеорежимами и массой полезной информации.

Но, что примечательно, за немногими пинбольными исключениями все эти игрушки дюже некрасивые. Крестики-нолики-квадратики-стрелочки... Интересно, но убого как-то. И ловишь себя иногда на мысли, что обидели бедного геймера, подарили вместо коробки с конфетками набор простых карандашей.

Но не все так плохо, как выяснилось, в мире «оздоровительных игр». Есть на белом свете скромная фирма Hasbro Inc., и работают в ней люди хорошие и геймеролюбивые.

И сделали они игры.
И в плоский мир пришла красота.



Я сделал это!!! Я, я... я гений! Гений в кубе. Или в кубике... Честно скажу, с пластмассовым оригиналом у меня слабо получалось. Нужно просто делать то, что нужно, и получится то, что должно.

Rubick's Games

Вы помните этого шестицветного венгерского монстра? Те, кто постарше, точно помнят. Когда я учился в школе (уууу, когда это было...) кубик Рубика был почти у каждого моего одноклассника. А те, у кого его не было, чувствовали себя людьми, для общества потерянными. Ну, сравнивая с сегодняшним днем, кубик тогда был, как сейчас компьютер. Даже больше. Это был культ. Повальное сумасшествие.

Кубик был везде. Счастливые обладатели ели с ним, спали с ним, учили и прогуливали уроки, дарили любимым девушкам и при первой же возможности просили их (девушек) кубик «на пособирать». У меня тоже была эта забавная пластиковая головоломка. Я даже научился собирать одну сторону. Даже любую. А потом нашел самый лучший алгоритм для полной сборки. Выламываете один из уголков головоломки, разбираете кубик целиком, собираете как надо и ставите на полку. Чтоб все видели, чтоб обзавидовались...

Время кануло вместе с кубиком. Прошло порядка пятнадцати лет, и Hasbro кубик вернула.

Вдумайтесь! Это сделано сегодня! Кому он нужен, этот патриарх мозгоклюйства?

Я вот так и думал, когда, издевательски хихикая, запихивал диск в привод и инсталлировал Rubick's Games. А потом запустил и начал юзать. А потом протер глаза, перестал хихикать и начал играть.

Послушайте, у Хасбры мозг есть, кто бы она там ни была! Да, там действительно кубик Рубика, но какой! Естественно трехмерный, естественно цветной, естественно крутится мышкой как вам угодно... Но собирать его интересно! Я даже не говорю о всяческих модификациях: кубик можно сделать с количеством граней на ребре от двух до пяти, превращая головоломку в полную головосломку. Я не говорю о других вариациях игрушек с кубиком — от «мата в три хода», до... Да много их там... дище со стаей танков вместо конечностей. Нравится? А если это Unreal? Вот и тут то же самое — Нереальность. Или даже Колдовство. Слов нет, одни чувства. Мне так понравилось, что с помощью отлично анимированной демы я-таки этот кубик собрал. И не пришлось для этого разбивать изображение на спрайты-пиксели. Непередаваемо! Все равно, что вернуться в далекое детство и смело надрать уши тому самому хулигану, который отобрал у тебя любимую жевачку. Пусть жеванную, но совсем немного. Еще неделю можно было... А он... А я...

Жалко, не побил рекорд. А то бы игрушка отослала меня на специальную доску в ЦЦЦ, и там, прям на этой доске, в золоте была бы моя фамилия. И отнюдь не в самоварном. В виртуальном. А что?.. Может... не, допишу сначала...

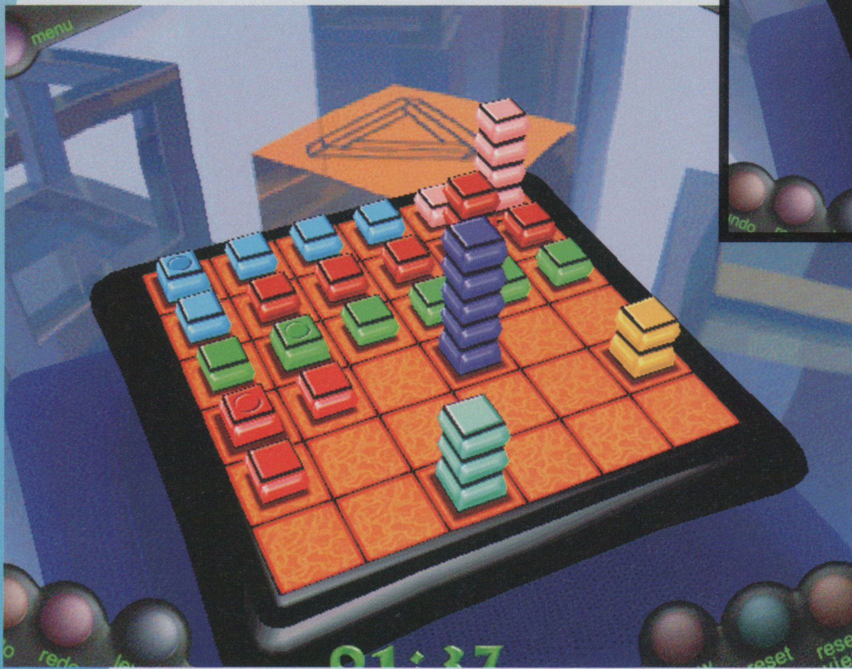
А кроме кубика там еще игры есть! Цельная куча (аж 4).

Cower Up

Вот так вот. «Покрой!», — говорит (это я перевел, типа, если кто не понял). Вот включаем мы ее,



А вот это игра на долгие вечера. Даже чтобы просто с ней разобраться, короткого вечера не хватит. Но КАК ОНИ ВЗЛЕТАЮТ, пирамидки эти!..



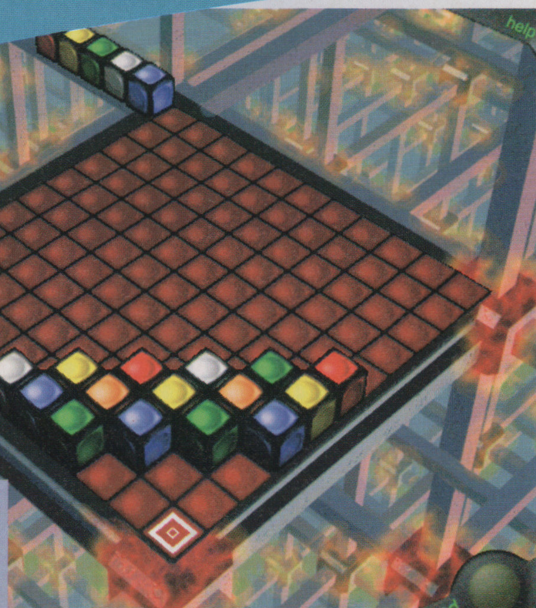
Ох... А я думал, что кубик — это самое сложное. Вот ведь вроде же все как на ладони, а попробуй разложи по клеточкам фишечки.

И все это красиво (см. скриншоты). И даже не знаю, как точно описать свои эмоции. Ну, как что-то совершенно нереальное. Ну... ну представьте, что вы идете по улице, а на вас из-за угла выпрыгивает страшенное чу... смотрим дему, покусывая продукты питания бутербродного типа, и, радостно гыкая, начинаем покрывать.

Покрывать нужно доску. Фишками. Доска такая квадратная, с клеточками. Вот ВСЕ эти клеточки необходимо заполнить специальными фишками разных цветов. Фишки лежат на доске, сгруппированные в пирамидки. Двигать их по диагоналям нельзя. Гыканье

прекращается обычно после третьей неудачной попытки. Потом происходит долговременное молчание, перемежаемое невнятными словами-связками и сосредоточенным морганием мышиных глаз.

А потом (в большинстве случаев) раздается торжествующий рев, плавно переходящий в исходное гыкающее состояние.



Вот. Ща кликну, и этот «поезд» поползет. Отдувайся потом. У компа, когда он сам с собой играет, очень лихо получается. Завидую, чесслово!



Шарики. Вот он, «Лучший выбор» дня сегодняшнего! Здорово до визга. До поросячьего хрюка и оленьего брачного рева. Рулез форева!

(Проверено в стенах редакции на четырех подопытных редакторах.)

Что тут еще добавить-то?

Zig Through Game

Жуткая игрушка. Гибрид старинной Color Lines и поезда. Причем поезд — монстр из 3D-давилки. Вон он, скриншот. Вы сидите тихо-мирно, а поезда, составленные их цветных кубиков, едут прямо на вас. Ваша цель — отклонять из движение таким образом, чтобы при утыкании поезда в груду уже застрявших поездов кубики одного цвета оказывались рядом. Тогда они, повинуясь древнему принципу подобных игр (я не о поезде, я о Color Lines), исчезают, и остатки поезда двигаются дальше. А вы их снова направляете, а они снова совпадают-исчезают и снова... Это в идеале. А на самом деле эти жуткие (я ж говорю, монстры!) поезда утыкаются туда, куда не надо, и напрочь забивают все игровое поле обломками вашей некомпетентности. Страшная игрушка. Бойтесь ее почаще.

Paint War

Ой, блин, добрался... Вот вы встречали в своей жизни самую замороченную логическую аркаду? Я встретил. И сейчас про нее излагаю.

Ее придумали китайцы. А эта нация — великие мастера все усложнять. Вы посмотрите, какие у них макароны... Вот и игры у них тоже того...

Значица так. Есть у нас игровое поле. 42 квадрата. Есть два игрока. Один, значит, вы, второй, значит, тот парень. Есть по шесть фишек-пирамид на брата. Каждая такая пирамидка обладает определенной высотой-стоимостью. Цель головоломки — окрасить в свой цвет максимальную площадь игрового поля. Если «тот парень» — компьютер, тогда проще. Он выиграет. И еще много раз выиграет.

Существует сложная система взаимоотношений между фишками. Например, одноуровневая пирамидка может перекрасить один квадрат за ход, а может уничтожить пирамидку противника до четвертого уровня включительно. Уничтоженная пирамидка не просто так исчезает. Она совершенно по-китайски улетает в небеса. Видели, какие у них фейерверки?.. Очень зрелищно и красиво. Жаль, что чаще улетают ваши пирамидки...

Playground

Слава, слава Айболиту, слава добрым докторам!.. Вы вправе задать мне вопрос, а при чем здесь, собственно, Айболит? А ни при чем, просто петь «славу» хочется, а другой меня в детстве не научили. Местный, так сказать, колорит.

Помните **Incridible Machine?** Вот тут та же петрушка, только сбоку. В смысле в обьеме. В смысле в проекции. Только попроще, что отнюдь не умаляет достоинств **Playground**. У вас есть три типа шариков. Один — надувной резиновый, крайне чувствительный к наездам на противошариковые ежики. Второй — шар из железа, с легкостью прокатывающийся по ежикам, но неприятно прилипающий к магнитам. Третий шарик из пластмассы, ему все — по фигу мороз.

Шарики нужно расставить в определенные точки игрового поля и задать им направление движения так, чтобы они провалились в нужные лузы. Думаете, это легко? А когда шариков штук десять, а луза одна, а по доске понатыканы кучи ежиков с магнитами? Да еще и бомбы попадаются. Они даже пластмассу не щадят...



Upwords. Scrabble. «Эрудит». Много имен у этой эпохальной (не побоюсь) головоломки. Играйте в одиночку, играйте с друзьями, играйте всей семьей. А какая великолепная языковая практика...



Но зато какое блаженство вы испытываете, когда все сделано правильно! Я вот, например, очень сильное испытываю. Прям, как Микеланджело Буоанаротти, сумевший высмотреть в каменной глыбе Давида и сдернувший с него всю лишнюю каменную шелуху.

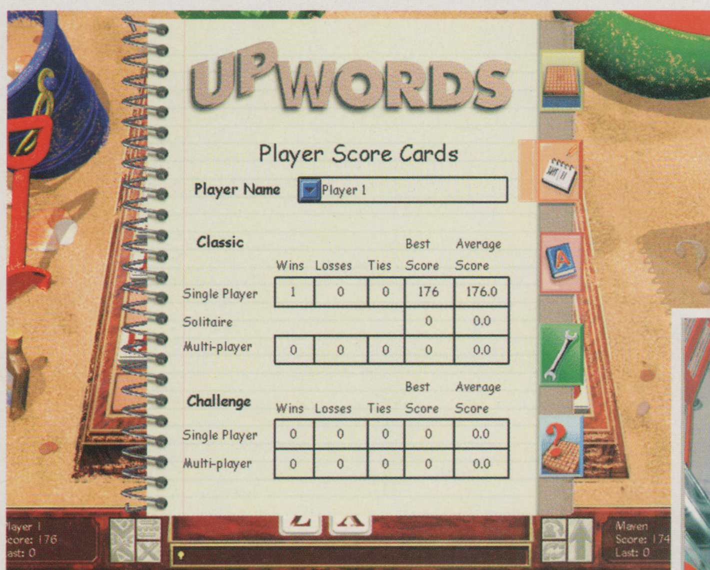
Я сразу понял, что Hasbro Inc — «голова»! Но, когда я распечатал вторую игрушку, доставленную в редакцию с того же адреса, что и **Rubick's Games**, я понял, что этой конторе еще и «палец в рот не клади»!

Иначе как объяснить издание ими разработки Random Games-игрушки со скромным названием **Up Words**? И это все о ней.

Что собой представляет **UpWords**? **Up Words** представляет собой сумасшедшую вариацию (или, что вернее, вариации) старинной настольной игры Scrabble, у нас известной под торжественно-льстящим названием «Эрудит». Ну там просто все — сидите с друзьями вокруг игровой доски, на которую нужно выставлять буковки таким образом, чтобы из них получались осмысленные слова. В теории просто, на практике иногда очень даже сложно.

Scrabble являлся полной аналогией «Эрудита», разве что складывать нужно было латинские буквы, а не кириллицу.

Понимая, что бездумная конверсия настольной игры будет обречена на тотальный провал, разработчики постарались внести в эту старую игру хоть сильную толику разнообразия.



Настроить можно все. Не поленитесь, и вас ждут замечательные ЧАСЫ, проведенные в азарте и красоте.

В современном игровом мире термин 2D звучит уже как самое страшное ругательство, вот и бедный «Эрудит» был затащен на трехмерную основу. Теперь игроки могут выкладывать фишки не только по горизонтали, но и накрывать уже лежащие буквы, выкладывая нужные поверх них. Естественно, из-за этого игра Up Words сразу же приобрела очертания полномасштабной стратегии, так как можно не только пользоваться буквами и словами соперника для образования собственных лингвистических изысков, но и лишать соперника очков, нагло перекрывая его фишки. А нечего ему было в детстве кошек обижать или называться XT'шкой, смотря кто у вас там соперник...

Для тех, кто до глубины души консервативен и презирает любые новшества, сохранен «классический» вариант игры, имеется даже режим «пасьянса», при помощи которого пользователь может убивать время, не соревнуясь с искусственным мозгом. Кстати, об AI: он достаточно неплох, хотя алгоритмы до безобразия примитивны. И вот словечки у него... Я таких и не слышал никогда. В каких глубинах словарей набивали ему базу?.. Простого воспитанного пользователя до белого каления доводит быстро. Невоспитанного доводит еще быстрее, так как плохих слов не знает и гневно снимает с вас грубо заработанные очки в свою пользу. Для тех, кто брезгует играть против ущербных кибернетических мозгов, авторы предусмотрели несколько многопользовательских режимов, например hot seat, который позволяет нескольким пользователям играть на одном компьютере одновременно, или Internet play, название которого говорит само за себя.



Ну надо же с чего-нибудь начинать. Слово по горизонтали мое. И знаете, эту партию я выиграл. Видать, компьютер вник...



Художники из Random Games тоже не зря кушали свой хлеб. Этим, надо сказать, и отличаются настоящие художники от подельщиков. Мир Scrabble — просто доска, расчерченная на квадратики. Что тут можно придумать? А ведь придумали! (Снова смотрим на скриншоты.) Если говорить точнее, расчерненные... дизайнеры из Random Games нарисовали с дюжину различных досок, стилизованных под различные географические места, исторические периоды или даже социальные явления. Например, есть поле, выполненное в пляжных традициях, имеется местный «Дикий Запад» и футбольный стадион. И на каждом поле играет музыка. Нет, МУЗЫКА! Эффект присутствия полный! Не на доске, конечно, но в ближайшем от нее окружении.

Музыку хочется хвалить отдельно и очень долго: лучшее фоновое сопровождение я слышал лишь, пожалуй, в Wargasm'e, все же там были бессмертные произведения Вагнера.

Если заняться обобщением всего вышесказанного, то... Эх, да чего тут обобщать?! Играть надо, потому как столько красивых головоломок в одном месте и столь качественных вы нигде не найдете.

Слава, тебе, слава, Hasbro Int!

Не, не звучит, про Айболита лучше...

Просто порадуйтесь. MG



уф, здрасте.
Почему «фуф»? Дык лето же. А лето у нас, у редакционеров игровых изданий, то еще время года. Как в том анекдоте…
Это было нелегко, доложу я вам. Не раз меня посещала малодушная мысль срезать августовский номер и плавно объединить его с сентябрьским. Игров-то нет! Отдыхают издатели-разработчики на своих Бермудах. Может, и нам?.. Но нет, было сказано мне свыше, Геймер не должен остаться на передовой без обоза с обоймами! В борьбе обретете вы право свое! Сей глас небесный внушил мне трепет и понимание. Причем понимание верное.
Нельзя лишать геймера информации, рубить ему руки-крылья и глушить мотор-сердце. Надо искать, надо добиваться, надо дерзать, в конце концов! И мы дерзали.
Каждый день мы бомбили игроделов

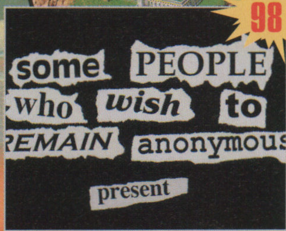
ОБОЙМА

хорошо намыленными письмами. Каждые два дня мы мучили провода телефонными звонками. Каждую неделю мы отправляли в бросок на Запад полчища курьеров. Сто тыщ одних курьеров…
Они приходили в святая-святых и гневно вопрошали: «Мы сами неместные, мы „дорогие росияне“, нам, любимым, надо бы игрушек каких, дайте, плиззз, а мы вам за это горы золотые и реки, полные народного уважения… Ну так как?!»
И все-таки добились своего! Ни один издатель-разработчик от нас так просто не отделался. Некоторым даже по-быстрому пришлось заканчивать игры, заявленные на ноябрь. Багов фиксили уже по дороге домой, в стены родной редакции.
Так что расслабляться не стоит. Патроны уложены как требуется! Принимайте новую Обойму!

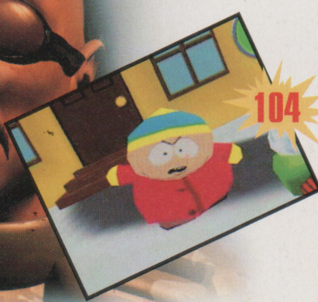
Юрий Травников
Герой ордена «матери-добытчицы».

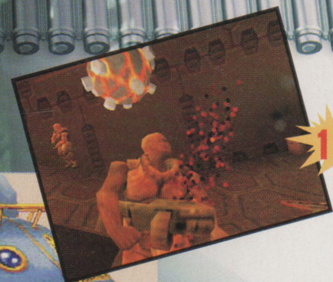


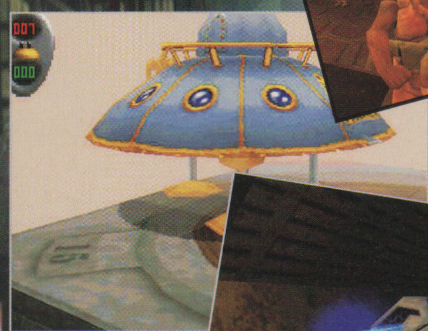


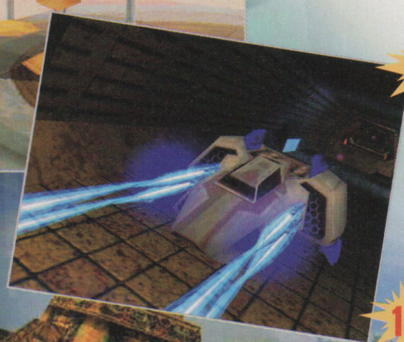


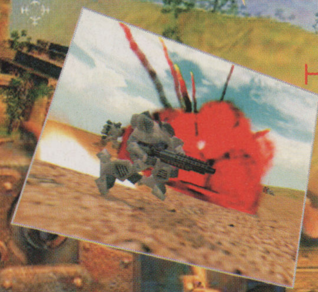
some PEOPLE
who wish to
REMAIN anonymous
present













Торик

РУССКАЯ РУЛЕТКА 2

Рулет по-русски 2

На днях отпраздновал месяц со дня удаления Redline с моего далеко не резинового винта. Удаляя, думал, что больше такой солянки-подлянки, как смесь КуДваки и «Карантина», не увижу. Хотел надеяться, что не придется мне бегать от машины к машине ради того, чтобы сэкономить на лишней ракете. Искренне радовался, что не будет больше кучи ничем не отличающихся транспортных средств и тупых до полоумия противников. Рановато это я разошелся — спасибо **компании Бука**. За наше... счастливое...

Паспорт

Русская рулетка

Жанр:	Action
Разработчик:	Логос
Издатель:	Бука

URL http://www.buka.ru

Системные требования:

ОС:	Win 95/98
Процессор:	PII 200 МГц
RAM:	64 Мбайт
Video:	8 Мбайт

Началось все, естественно, с покупки игры. Я пошел в ближайший ларек и купил честно изданную Букой под «jewel» «Русскую Рулетку 2» в прозрачной пластиковой коробочке с одним-единственным вкладышем (типа анкета). За 70 целковых! Придя домой, я запустил программу установки. Первые опасения появились во время инсталляции. Собственно, время и послужило причиной опасения. Индикатор заполнился буквально за минуту — и это на моем 8-х CD-ROMe! Потом все прояснилось — инсталляция заняла 90 Мбайт. Я приуныл. При таком объеме игра могла оказаться по нынешним меркам... мягко говоря... не очень. Ладно, проинсталлировал, и бог с ним. Можно перезагружаться после DirectX и запускать «Русскую Рулетку 2».

Зачем вы, девушки?..

Загрузились. Что у нас дальше по плану?

Дальше по плану у нас заставка. Какой-то дядька бомжеватого вида разъясняет нам текущее положение дел в отдельно взятой империи давным-давно умершего императора, потомком которого вы имеете честь оказаться. Параллельно с мужичком ПОЛЗЕТ (по идее должна была плыть) камера на игровом движке (второе, что вызвало опасения) и показывает ключевые действия: вот роботы прошли по дороге, вот здания высокие, вот красоты какие. Конец брифинга. Планета захвачена безумными роботами, убивающими все живое. Народ скрывается по подвалам и полуподвалам (отсюда прикид ста-

рикашки в интродукции). Вы — потомок императора (шире плечи!), ваш генный код может открыть какие-то там порталы миров, без которых не жизнь, а сюжет для кинофильма Терминатор-3. Дабы перейти на следующий уровень, нужно собрать бриллианты и запихнуть их в тот обелиск, от которого начинали игру. Для этого придется добывать бриллианты, получать в награду и просто захватывать их. Иногда они лежат на самом видном месте. Но вдоль того же места прогуливаются, скажем, роботы — прототипы Мародера из BattleTech...

Заставка на самом деле скучна до безобразия. Зато после того, как она закончится, вас абсолютно произвольно выкинут в самое начало игры (до боли напоминает ранние беты Мортира: там такая же фенечка была). Что такое? Настойчиво предлагают нажать <Escape>? Жмите.

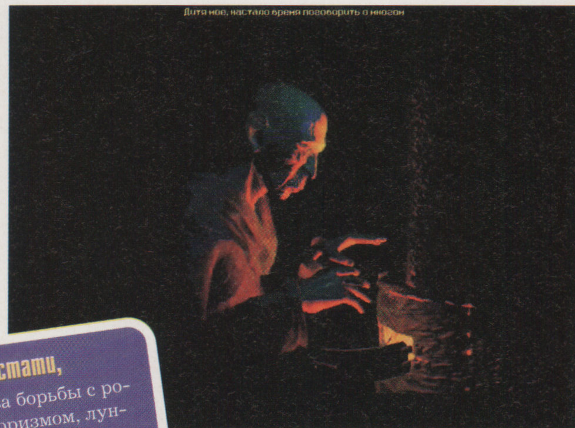
Меню. Сразу летим в опции клавиатуры. Клаву вы будете настраивать долго. Я сошелся на старой «квакнутой» конфиге: Влево — <A>, Вправо — <D>, Вперед — <W>, Назад — <S>, Прыжок — <Q>, Войти/выйти в транспорт — <E>, Огонь 1 — <LMB>, Огонь 2 — <RMB>, Карта — <TAB>. Эта конфигурация спартанского вида неполная: на самом деле там есть еще мно-ого всего...

В лучших традициях AvsP можно инвертнуть мышь как по вертикали, так и по горизонтали. Вопрос «Зачем?» отпадает за ненадобностью: кто как хочет, тот так и настраивает.

Чувствительность Keyboard & Mouse тоже имеет место быть, хотя все ваши бинды и выверты могут напрочь исчезнуть, установив по дефолту всю раскладку. Происходит это обычно при переходе на следующий уровень и при загрузке игры.

О, это просто игра со смертью

Дальше мы возникаем перед обелиском, включаем карту и начинаем прыжками передвигаться в сторону объекта, помеченного на карте как крестообразный квадрат. Допрыгивате и заходите внутрь. Чувачок, сидящий за компом с включенным Нортоном, с удовольствием подлечит вас, а заодно подкинет миссию, пригодную к прохождению. После миссии парень выдаст вам полагающийся артефакт. И так три раза. Четвертый артефакт будете добывать самостоятельно, с воздуха, с учетом артобстрела, кумулятивных снарядов, рвущихся то тут, то там, и так не вовремя заканчивающегося здоровья самолета.

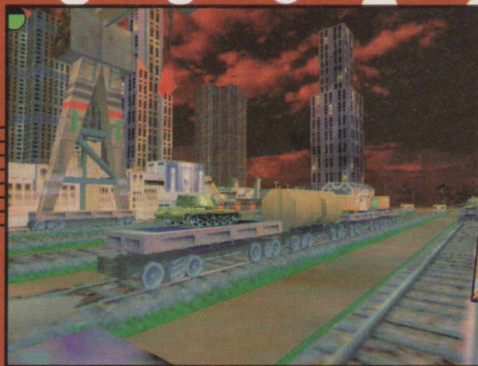


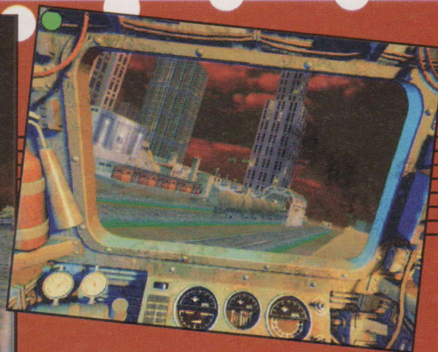
Кстати,

В средства борьбы с робототерроризмом, лунными инциндентами и средневековыми разборками входит некая разновидность лазера/пулемета плюс дополнительное оружие — у каждой машины свое.

Можно топать к зданию, выделяющемуся черным-пречерным флагом со вполне различимыми костями и черепом. Эти ребята зовутся мародерами и шутить не любят.







Вы — потомок императора (шире плечи!), ваш генный код может открыть какие-то там порталы миров, без которых не жизнь, а сюжет для кинофильма Терминатор-3.

Через них тоже можно добывать заветные полезные ископаемые, только... не всем нравится быть убийцами и мародерами...

В средства борьбы с робототерроризмом, лунными инцедентами и средневековыми разборками входит некая разновидность лазера/пулемета плюс дополнительное оружие — у каждой машины свое. Лазер/пулемет бесконечен и вполне идеален для обстрела издали. Чудо-оружие типа «ракета „воздух—земля"», «кумулятив» или «пороховая бочка» полагается только в очень умеренных дозах — видно, чтобы вы не расслаблялись. А если кончится броня или оружие, выпрыгиваем из танка/катка/самолета/динозавра и тэдэ, бежим к городу и с помощью карты находим себе новенький, только что спущенный со стапелей девайс, благо их раскидано по всей округе в немереных количествах.

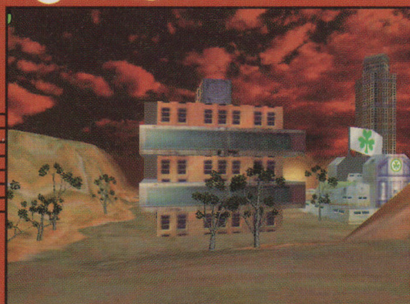
Вообще, карта уникальная вещь, заставляющая вспомнить старый добрый «Дум». Хочешь — ходи по карте, не хочешь — просто



Ох уж эти мародеры — им только дай волю, они и Робокопа за уши подвесят, не то что какого-то там робота с фабрики, вооруженного автоматом и бронебойными снарядами..


Вымирающий быстрыми темпами представитель местной фауны. На этом чудном динозаврике можно прокатиться до точки назначения, а можно со скуки расстрелять его нафиг.

скролли ее. На ней же отражены показатели радара с указанием всех видимых врагов, всех бесхозных машинок и главные базы заодно с обелиском.







Реальность не порок

Прыжок. Это рулез. Зажимаете «Q» (мой конфиг см. выше) и ждете. Секунды полторы. Затем отпускаете. И гордо смотрите с высоты в районе двух-трех метров на удаляющуюся землю. Но через пару секунд беззвучно падаете назад. Дух захватывает. В прыжке с разбегу берутся препятствия вроде ворот Луна-парка, заборов и даже небольших зданий. А передвигаясь прыжками, можно вообще от любой ракеты убежать. Для этого зажмите одновременно «Прыжок» и «Вперед». По-кроличьи перебираясь из одного укрытия в другое, вы тем самым спасаетесь от мощных пушек.

Физика полета. Земляки г-на Курчатова не в курсе, что при падении с большой высоты люди имеют обыкновение ломать всевозможные внешние и внутренние органы. Это незнание дало игроку право читерствовать. Например, находитесь вы на высоте 50–60 метров над землей, вас обстреливают, и броня уже на нуле. Как только машину полностью аннигилируют, вы вываливаетесь из кабины и летите на землю. Но не разбиваетесь. Вообще ничего с вами не происходит. Падаете прямо на свои ноги. Логосы объясняют это так: «Если Ваше средство передвижения уничтожено и Вас выбросило наружу, есть еще 20 секунд бессмертия, чтобы успеть убежать с поля брани». Читерство...

Как только машину полностью аннигилируют, вы вываливаетесь из кабины и летите на землю. Но не разбиваетесь. Вообще ничего с вами не происходит

Удивительнейшим образом передана чувствительность к плоскостям. Бежите вы, к примеру, на динозавре по плоскости под 40 градусов, и вдруг вам попадается абсолютно горизонтальная плоскость. Динозавр замедляет ход, перемещается на горизонталь, и при этом камера показывает «вид из глаз потомка императора» так, словно вы в реальности решили покататься на динозавре: камера качается, динозавр кренится набок. Кстати, попасть под машину или животное невозможно чисто физически: если на вас наезжают, вы оказываетесь над головой незадачливого водителя.

Здания НЕ разрушаются вообще. Танки в лучшем случае утыкаются в землю башней, а от динозавров остаются сувениры на память в виде хвостов, но не более того. Зато очень классно пикирует, а затем взрывается любой летающий девайс, оставленный во время полета бессердечным пилотом.

Здания НЕ разрушаются вообще. Танки в лучшем случае утыкаются в землю башней, а от динозавров остаются сувениры на память в виде хвостов, но не более того.

Живых людей вы на улицах первого уровня не найдете, стало быть, Международная Ассоциация Борьбы с Насилием в Играх к «Логосу» не примажется.


Пресловутые диски. Качество, может, не Fox Interactive, но зато эти штучки весьма действенные и сбалансированные.

Качество, переходящее в количество

Средств передвижения в игре МНОГО! Они почти разные — в основном, интерьером и экстерьером. У каждого свои характеристики скорости, спецоружие. И все до единого можно одалживать на неопределенный срок!

Но не спеши, читатель! Захватывать можно лишь те средства передвижения, которые не являются сломанными и которые не принадлежат вашим союзникам. Да и найти машинки без карты почти невозможно.

Когда вы лишаетесь «не роскоши, но средства», то ваш герой остается практически беззащитным. Все, что у вас есть, — уменьшающееся в силу активности противника здоровье. Ни автомата, ни пулемета вам не полагается. Будете упрыгивать от врага и до обеда. Точнее, до победы, достигаемой, в свою очередь, через очередное найденное транспортное средство.

Количество велико. Качество — нет. У каждого девайса только два вида оружия, внутренний вид местами совпадает у некоторых машин (каток и танк, ходячие динозаврвы, например), мало отличий в ходовых характеристиках: по большому счету, юниты делятся на летающих и нелетающих. И те одинаковы по отношению друг к другу, и другие. Но кое-какие собственные особенности у юнитов есть. Флаеры умеют летать. Водители бульдозеров могут сделать перекур под свист вражеских снарядов: брони на все хватит. Танки быстрые и могут увильнуть от снарядов. Но те же бульдозеры не умеют поднимать прицел достаточно высоко, чтобы попасть во флаер, а тем временем сами летающие аппараты не в силах выдержать и двух точных попаданий. Баланс соблюден. А ведь это только первый уровень...

Во втором же вас ждут эдакие воздушные корабли, со скрипом взлетающие с площадки магических башен. И драконы в упряжке!



Фабрика по производству ходячих ветряных мельниц. Вот интересно, а что бы по этому поводу сказал Сервантес?

Двух видов: летающие и бегающие. Ну и еще тормозящие (этим недостатком обладает вся игра). Один имеет в качестве дополнительного снаряжения диски (опять AvP?), а летун несет на горбу двадцать бочек с порохом. Если вы выбрали игру за короля, в ваше распоряжение попадут не очень маневренные драконы, а если за мага — летающие корабли. Впрочем, захватить можно и то и другое, главное — найти.

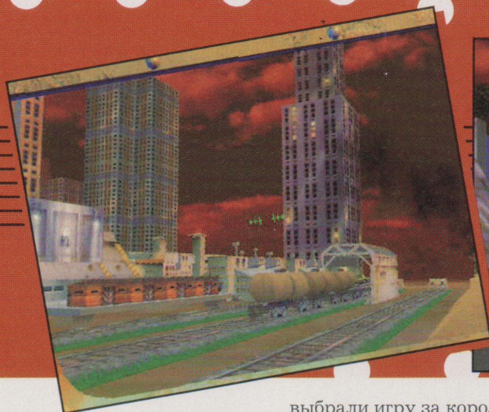
Есть и другая проблема: маленькие уровни. Первый уровень пролетается «на раз» минут за сорок (учитывая перезагрузки из-за висяков). Со вторым придется возиться подольше. С третьего разбегу он берется за час-полтора.

Всего же уровней-миров очень мало — шесть штук. Зато они по-настоящему интересные — каждый со своей историей, транспортными средствами, врагами. Честно говоря, жаль, что так мало. Но, надеюсь, Логосы выпустят аддон или хотя бы учтут сей факт в последующих версиях Русской Рулетки.

Замечания вообще (русская солянка)

Какое слово надоело нам хуже горькой редьки из-за его специфических свойств? Правильно, слово «графика». В нашем случае графика оставляет желать лучшего. Полигональные ландшафты, замки, здания — это хорошо. Текстуры не везде, точнее, в некоторых местах они одноцветны — это плохо. Движущаяся вода и пусть бедноватые, но все же присутствующие эффекты от взрывов — это хорошо. Пикселизованные деревья и неподвижное небо — это плохо. А больше о графике сказать попросту нечего — наблюдается ярко выраженный дефицит полигонов. Графика бедна. Рулетка больше всего похожа на V2000 и Drakan. Конечно, потомок







Кстати,

захватывать можно лишь те средства передвижения, которые не являются сломанными и которые не принадлежат вашим союзникам. Да и найти машинки без карты почти невозможно.



Я только что убил человечка. Живого человечка в кожаной куртке. Он шел по своим человечьим делам, а я его... сзади... из пулемета... ну какой я после этого император?


Да-а-а... Не думали ребята из Raven Software, не гадали... А оно вот как получилось... О, бедный Корвус, в бою с врагами ты бился смело, но Эйдолоны, увы, не дремлют, и вот висишь ты над долиной....

императора и в подметки славной девушке Ринн не годится, зато динозавр у девушки один, а у вашего нынешнего героя — аж три вида! Не считая танков, катков, истребителей...

Забавно создана у разработчиков земля. При удалении это раз-







мазанная текстура, при приближении потрескавшаяся детализированная поверхность. По идее для этого существует целая технология, которая осуществляется аппаратно (MipMapping). Кстати, РР2 — первая встреченная мною игра с явственно выраженными ее признаками. В других играх все бывает наоборот и считается недостатком. Вода, м-м-м... интерактивна, то есть движется. В нее можно упасть, со дна идут пузырьки, повышенная мутность мешает разглядеть, что там за поворотом, попасть в воду можно даже на флаере. Но утонуть нельзя. Я пытался. Логосы хитрые — во всей документации ни слова о реализме...

Игра за главгероя идет в режиме полного экрана (можно настроить разрешение по вашему вкусу и возможностям акселератора) и весьма ощущаемо притормаживает, а при нахождении в юните появляется окно, обрамляемое убранством кабины. Впрочем, от тормозов, связанных с увеличением количества объектов, сие не освобождает. Кстати, непонятно, для чего нужна в «Русской Рулетке 2» консоль, вызываемая по старой кваковской привычке тильдой.

Игра за главгероя идет в режиме полного экрана и весьма ощущаемо притормаживает, а при нахождении в юните появляется окно, обрамляемое убранством кабины.

Приключений через край — это и есть русский рулет, когда начинка (она же играбельность) выпирает изо всех мест песочного теста (оно же реализация).

ЗАВИСАЕТ. ИГРА ЗАВИСАЕТ. Местами, но зависает. Причем конкретно — «теплая» перезагрузка не помогает. Полагаю, проблемы из-за драйвера Voodoo2, хотя точную причину определить не удалось. Правда, после установки патча (http://www.buka.enjoy.ru/games/patch/nwrus.exe) висяки начали происходить явно реже.

«Тормоза — в массы!». Этот лозунг присущ «Русской Рулетке» по любому поводу. Pentium II 266/64 RAM/Voodoo2 12 Мбайт тянет игру с большой неохотой. Явно желает схалтурить....

Мультики между миссиями первого уровня — шедевр! Вроде бы и на движке игры, но чересстрочная развертка (якобы монитор) представляет это дело таким образом, будто ребята из «Логоса» одолжили технологию FMV и использовали ее по прямому назначению.

Звук. Топанье дракона — вот высший предел блаженства. Ах, как он разгоняется! Ах, как эти маленькие людишки кричат, когда их размазывает пороховой бочкой по земле! Ах, как забавно говорят все эти псевдоповелители миров Портала.

Музыка — у-у-у! Эмоций просто не хватает — я вырезал себе в отдельный альбом вэвы (на компакте с игрой: nw/sound/moon.wav, spaces.wav, woman.wav, kingdom2.wav). А уж как в заставке органично вплетается один мотив в другой...

Под некоторые мелодии просто хочется сочинить стихи и наложить свой голос. Композиторов — качать. Дать ему полный пансион и кормить шоколадками. Эти люди спасут Россию.

Ладно, настала пора подводить итоги.

Положительные моменты: звук, музыка, геймплей. Отрицательные: тормоза, графика (только местами), отсутствие мультиплейера.

Играть за жадного короля с его инквизицией? Или лучше за чародеев с их черной магией? Свершить кучу подвигов, выбрать сторону, «правильность» которой вам наиболее подходит, пересесть с дракона на космический истребитель, уничтожить злобных роботов и мирные торговые корабли? Приключений через край — это и есть русский рулет, когда начинка (она же играбельность) выпирает изо всех мест песочного теста (оно же реализация).

Вы еще не знаете, что такое «Русская Рулетка»? Возьмите револьвер. Перекрутите барабан. Стреляйте. Уверен, вы удачливы, — получайте, что хотели... MG


Корабль средневековья. Летает, стреляет, уничтожается — в общем полный набор для аркады, ничего лишнего.







Кирилл Алехин ака Maza

QUAD DAMAGE

Вечные ценности



Коробка была здоровая. И потрясающе красивая, хотя бы потому, что на ней красовались логотипы **Quake 2 и Id Software**. Поэтому я, с молчаливого согласия гражданина И. Шарова (страна должна знать своих героев), молча распечатал целлофан и, не глядя, высыпал содержимое к себе в рюкзак. Все-таки я — лучший квакер редакции (пальцы, пальцы... Я не ел три дня! не спал три ночи! я б тебя... — *Стон отв. ред.*), и Кудвака находится именно в моей юрисдикции...

Паспорт

Quad Damage

Жанр:	Action
Разработчик:	Id software, Xatrix, Rogue и др.
URL	http://www.idsoftware.com
Издатель:	Activizion
Системные требования:	
ОС:	Win 95\98
Процессор:	P 133 МГц
RAM:	16 Мбайт

Что такое Quad Damage, думаю, объяснять не требуется. Раз вы это читаете — значит Квака вам не безразлична, q2dm1 не пустой звук, и вы прекрасно знаете, что Озверин ака Квад ака (см. название сборника) представляет собой артефакт, помогающий конвертировать друзей во фраги ровно в четыре раза быстрее. Отличнейшая штука. Пентаграмма, конечно, тоже ничего, но настоящее удовольствие получаешь, когда носишься по уровню, весело посвечивая бледно-голубым сиянием и вышибая дух из всего, что пытается с тобой не согласиться... Но мы отвлеклись.

Пристально рассмотрев содержимое рюкзачка, я выяснил, что в коробке с Quake Damage скрывался вовсе не рабочий экземпляр любимого озверинчика(увы!), а четыре диска, два мануала и плакатик с логотипом Quake 3: Arena. Это чтобы мы, значит, не забывали, что кумиры кумирами, а прогресс на месте не заснул. Четыре диска, полных любимой Игры. Выражаясь языком любимого Бивиса: «Типа круто и все такое...»

Quake 2

Да, первый диск откровенно вышибает слезу. Нет, я прекрасно понимаю, что он лежит в коробке только потому, что без него ни один add-on не пойдет, но все равно... Типичный пример «ностальжи». В довесок прилагается старый, затертый, пожелтевший от времени мануал, который в руках

держать еще приятнее, чем диск. Вы читали руководство к Ку Два в неэлектронном формате? Если да, то вы, можно сказать, счастливый человек. Я за полтора года увидел его впервые. Такое ощущение, что подержал в руках Библию...

Ах да, чуть не забыл. Надо ведь чиркнуть пару строк тем, кто не имеет представления, что есть Quake 2 и с чем его есть. Гм... И где это вы спали с декабря 97-го, несчастные?! Очень рекомендую прочесть ревью, которое выйдет в двадцать четвертом номере нашего журнала. Рубрика однозначна — «Игры, любимые народом».

Quake 2 mission pack: the Reckoning

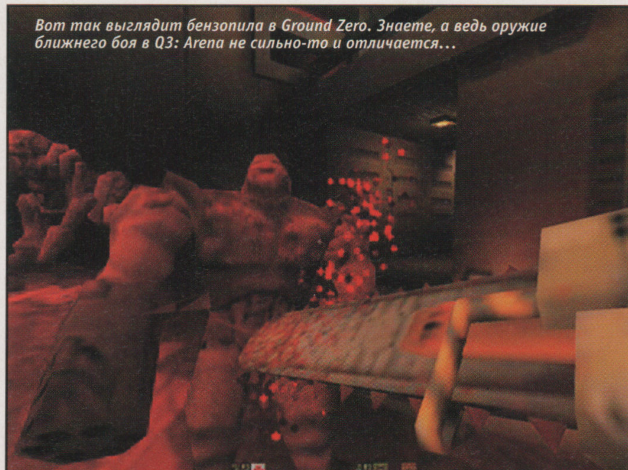
Reckoning — первый официальный «мишен пак» (не в смысле «упаковка Миш») к Quake 2. Нет, Juggernaut, конечно, был пораньше, но он к рангу «официального» причислен быть не может. Просто его тоже продавали за деньги.

Я не отношусь к приверженцам сингла в Ку2, так что ни хвалить (вроде как не за что), ни ругать (это и представить трудно — матюкаться на святое!) не буду.

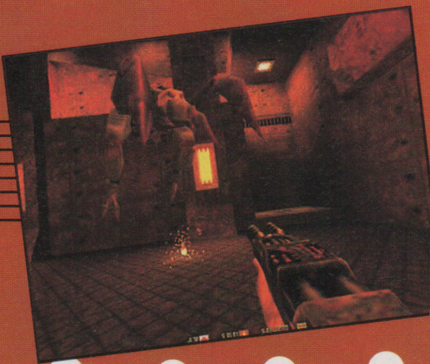
Проще отчитаться языком цифр: 17 новых уровней, два новых вида оружия, два новых монстра и один новый артефакт.

Первый монстрик выпендрежный: весь из себя когтистый, плевучий и приставучий, но весьма безобидный. Кличут Gekk'ом, зовите если что... Про существование второго я вообще узнал из мануала. Зовется Repair Bot и вроде как должен реабелитировать отошедших в мир иной. Чесслово, я отстреливал всех как встарь. Наверное, просто не присматривался.

За новых монстров предлагают считать и пехотинцев, которым раздали чуть более мощное оружие, но... Это же несерьезно! Ну что за оппонент из дохленького худосочного Guard'а? От него даже мяса не остается.


Вот так выглядит бензопила в Ground Zero. Знаете, а ведь оружие ближнего боя в Q3: Arena не сильно-то и отличается...

Оружие в количестве двух штук не поражает: Ion Ripper подозрительно похож на гипербластер, только заряды рикошетят от стен (весьма, кстати, удобно при нападении из-за угла), а Phalanx Particle Canon представляет собой просто невероятно навороченное внебрачное дитя ракетницы, заведенное, судя по всему, от шотгана.







Reckoning — первый официальный «мишен пак» к Quake 2. Нет, Juggernaut, конечно, был пораньше, но он к рангу «официального» причислен быть не может.

Вот такие вот оружейно-семейные ассоциации.

Единственное, что действительно «задело», — это ловушка (так и называется — Trap), аккуратно перерабатывающая монстров в аптечки. Если близко подойдете и вами не побрезгует, так что вы с ней поаккуратнее...

Артефакт нагло утащен из Capture The Flag. По крайне мере, функционально он точно копирует аналог из сетевого режима: на тридцать секунд ускоряет скорость действия вашего оружия. В сочетании с Quad Damage — страшная штука.

Вот, собственно, и... Ах, уровни. Ничего уровни. Хорошие уровни. Пробегаются весьма и весьма. И, главное, их много!

Quake 2 mission pack: Ground Zero

Эта упаковка с мишками помоложе, а потому и сделана на совесть — сказывается время, прошедшее с момента выхода оригинала. Особенно греет то, что Rogue (девелоперы) не забыли про мультиплейер, придумав для него несколько приятных и полезных фич. Но — по порядку.

В игре пять юнитов. Если кто-то забыл, юнит — несколько уровней, фактически составляющих одно целое и «порубленных» на куски для облегчения и без того излишне тяжкой работы процессора. Даже есть некий сюжет, который, впрочем, опять (все дороги ведут в Рим?) закидывает нашего морпеха в самое сердце поганого Строгосса.

Есть некий сюжет, который, впрочем, опять (все дороги ведут в Рим?) закидывает нашего морпеха в самое сердце поганого Строгосса.

К сюжету и уровням прилагается четыре новых вида оружия. Бензопила, скорострельная и мощная ETF Rifle (все знают, как расшифровать BFG. А разобраться с аббревиатурой ETF слабо?), специализирующийся на раскидывании всякой дряни Prox Launcher и, наконец, ultimate weapon по Ground Zero'вски — Plasma Beam. Впрочем, насчет ultimate weapon это я зря: баланс все равно соблюден, так что играть не противно.

Новых оппонентов пятеро. Больше всего меня порадовал паукообразный Stalker: когда он, скрежеча чем у него есть, выскакивает из какой-нибудь темной дырки, на мгновение становится действительно СТРАШНО. Остальные четверо — так... ни рыба ни мясо. Два летают, один (medic commander) всех лечит, а Turget'ки вообще мирно висят под потолками и плюются смертоносными (для некоторых) зарядами в самый неподходящий для этого момент. Короче, все как у людей.

А вот на артефактах Rogue оторвались на полную: здесь вам и облегченный вариант Озверина — Double damage, и очки ночного видения (как раз высматривать по углам тех «пауков»), и ловушки, и мины... Но приятнее всего стало возрождение сфер. Э... Наверное, стоит объяснить? Была в одном из аддонов еще к первой Кваке такая народная мультиплейерная игра — Tag. В стандартный дэфматч вводились новые переходящие артефакты — сферы, витающие над головой, — имевшие разнообразные побочные эффекты. Благодаря одним ваши фраги начинали расти как на дрожжах, другие гарантировали после смерти владельца смерть обидчика и т. п. Rogue возродила эту идею, правда, некоторые сферы доступны только в мультиплейере. Вместе с самим режимом Tag. Приятно, черт возьми.

Ну и самое главное — это, конечно же, моды, конверсии и модификации Q2 для игры по... Да, по ней самой. Моды разные, но все довольно известные. Хотя как другие могли попасть на фирменный диск от самой Id?! Вот вам некоторые.

Создатели Action Quake 2 попробовали добиться только одного — реалистичности. И им это практически удалось. Падение вызывает не легкий вскрик, а переломы, хромоту или даже смерть. Оружие требует перезарядки. А двери — принудительного открывания. В общем под девизом «Шоб все как в жизни!» сейчас играет уйма народу. С удовольствием, следует заметить, играет.

Capture the flag и описывать не буду: известнее мода в Квак-мире не найти. Даже кланы есть, играющие только в CTF и ничего кроме. Кстати, прославленный Team Fortress заимствовал идею игры «команда на команду» и гонки за флагом противника именно отсюда. Бесспорно, это самая распространенная модификация Q2, популярная не меньше обычных дуэлей и мяса.

Eraser — это не моды, а боты. То бишь кременемозговые соперники для тренировки «тихо сам с собою». Тоже невероятно популярные, так как играют лучше большинства квакеров средней руки.

Rail и Rocket Arena к Quake 3: Arena не имеют никакого отношения, просто предназначены они для оттачивания мастерства владением сответственно «рельсой» или RL'ем на аренах один на один.

Rail и Rocket Arena к Quake 3: Arena не имеют никакого отношения, просто предназначены они для оттачивания мастерства владением сответственно «рельсой» или RL'ем на аренах один на один. В комплекте прилагаются классные уровни, похожие на гладиаторские ринги: двое рубятся, а остальные наблюдают за боем со специальных смотровых площадок. Побежденный удаляется с арены, а победитель продолжает бой с новым оппонентом. Отсюда и название.

Gamespy — самая популярная искалка игровых серверов в Internet'е. Удобная, как диван перед телевизором

Модов на диске намого больше, просто журнальное место предательски ограничено, и до всех, увы, не дотянуться. В комплекте к модам прилагается набор избранных (действительно ИЗБРАННЫХ) дэфматч-карт и разнообразных моделей игрока — со шкурками и тому подобными красивостями. Но это уже не принципиально, диск и без них очень и очень стоящий.







Quake 2 netpack 1: Extremities

Ну и под конец сладенькое — упаковочка всего-всего-всего для игры по сети, содержащая практически все, что только можно пожелать. Рекламировать прелести сетевой Кваки уже, наверное, бессмысленно, так что вместо того, чтобы с ошалелым видом забрызгивать стены редакции слюнями, просто перечислю.

Gamespy — самая популярная искалка игровых серверов в Internet'е. Удобная, как диван перед телевизором (я и сам ею пользуюсь), с массой настроек и, кстати, поддерживающая практически все 3D-шутеры. Обычно как только выходит более или менее стоящий экшн от третьего лица, тут же выпускается обновленная версия геймспая, поддерживающая новичка.

Quake 2 patch v. 3.20 — ну, с этим, думаю, все ясно. Финальный патч, без которого поиграть не удастся. Отнюдь не маленький, так что качать его из сети (мне это приходилось делать раз десять) весьма противно. А тут он готовенький, на диске. То, что доктор прописал.


Тускло освещенная лестница, пара аптечек про запас и гипербластер, настороженно нацеленный в неизвестность... Да, таков он, старый добрый Quake 2.

Да, а что, собственно, получается в итоге? Естественно, Quake 2 потихоньку сходит на нет: акселлерированные и приукрашенные ножи в его спину регулярно втыкают все новые и новые претенденты на звание лучшего 3D-шутера истории. Немало крови Id'шникам попортил, например, все тот же прославленный Half-Life. Но Quake Damage и не претендует на актуальность: это коллекционное издание, которое займет самое видное место на полке и коробку из-под которого можно будет с гордостью показывать друзьям. Это сборник от фанатов и для фанатов. А уж достаточно ли в вас «фанатизма», чтобы хоть раз в жизни поиграть в лицензионный Quake 2, — это каждый должен решить сам. Я же просто в восторге, главное, надо как-нибудь вечером еще и коробочку у Травникова утащить... MG



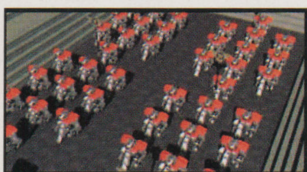
Этой картинки вы будете добиваться очень долго, а видеть ее будете — раз в десять уровней. А если учесть, что у каждой планеты свои особенности — то прикиньте сами, сколько удовольствия от RVSSB вы получите!

Те самые пиплы, которые хотят остаться неизвестными. Страна должна знать своих героев! Или, в нашем случае, чужих...

ROBOSAURUS VS SPACE BASTARDS

Стеб по-американски

Торик ака Торик



Прежде чем читать или, что хуже, перелистывать журнал дальше, посмотрите на разработчика/издателя. Кто не умеет читать по-аглийски (зря вы так, батеньки, ой как зря) внимайте переводу: «Люди, Желающие Остаться Неизвестными». Как вам разработчики, а? Неплохое название для команды, делающей веселую аркаду для детей старшего школьного возраста, изучающих английский по школьному курсу плюс факультатив плюс спецкурсы при Московском Государственном Лингвистическом Университете им. Мориса Тереза. Короче, для тех, кто не прочь посмеяться отнюдь не глупым американским шуткам.

Паспорт

ROBOSAURUS VS SPACE BASTARDS

Жанр: аркада
Разработчик: Some People Who Wish To Remain Anonymous
Издатель: Some People Who Wish To Remain Anonymous
URL www.imagicgames.com

Системные требования:
ОС: Win 95/98
Процессор: P 166 МГц
RAM: 32 Мбайт
CD-ROM: 8X

Завры и зайцы

Платформенные аркады всегда пользовались у нас заслуженной популярностью. Вспомните хотя бы «Принца» или «Флэшбэк», идущие на мечте детства — «трешке» с четырьмя мегами ОЗУ (мне б такое детство, калькулятор бы... — *прим. Отв. Ред.*). «Желающие остаться» предлагают нам вернуться в те далекие годы, когда мы мечтали стать настоящими Конрадами с пистолетом, уничтожающим всяких фликов...

У них (у «Желающих», не у фликов же), правда, плохо получилось. Аркада получилась не столько платформенной, сколько логической. Сказалось дурное влияние Load Runner 2? Скорее всего, но мы не будем осуждать разработчиков, тем более, что мы даже не знаем, кто они :)



То ли Brotherhood of NOD, то ли Worms Armageddon. А может, и Duke Nukem 3D... Круглое и красно-черное. Или вентилятор...

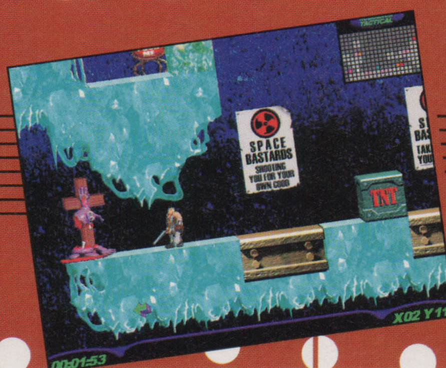


Рассказывать о сюжете можно долго. Ну, в общем, там так получилось, что некие Космические Ублюдки (Space Bastards, я тут не при чем) решили поработить таких миленьких зайчиков то ли из Jazz the Jackrabbit, то ли из Space Bunnies Must Die. Ну а честным Робозаврам это дело не нравится, и они решают спасти бедных грызунов, по ходу игры перестреляв добрую треть этих самых крольчат, — чтоб не зазнавались, наверное. В приключение с головой бросаются четверо отважных завров — Ван Дамм, Коннери, Иствуд и Кэмпбелл (вроде бы не СиСи). Каждый отличается голосовым набором. На каждое действие свое противодействие. Застрелил робота — получай очередную соленую шутку типа «There can be only one». Разнес в пух и прах ящик со взрывчаткой — заработал еще одну идиому из американизированного сленга. В общем, есть над чем посмеяться.

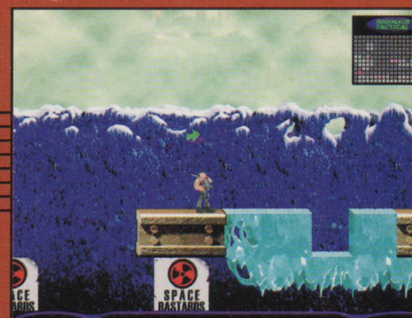
Мышкой вы ходите, мышкой вы стреляете, мышкой вы спасаете свое натренированное тело настоящего Робозавра от посягательств роботов.

Выбрав героя по вкусу (Ван Дамм почему-то бросается звездочками, ногами он только бегает), вы отправляетесь прямиком на поле боя. Точнее, не просто на поле, а на планету. На каждой планете — по десять уровней. В зависимости от уровня сложности, необходимо закончить некоторое количество стадий, чтобы перескочить на следующую планету. Собственно, смысл игры в том, чтобы замочить всех роботов, представляющих скромную расу Космических Ублюдков. Как только убили последнего гада, начинайте крутить фонарики до следующего уровня. А их, как я уже говорил, аж десять штук. Хотя пройти надо далеко не каждый.

Смысл игры в том, чтобы замочить всех роботов, представляющих скромную расу Космических Ублюдков.





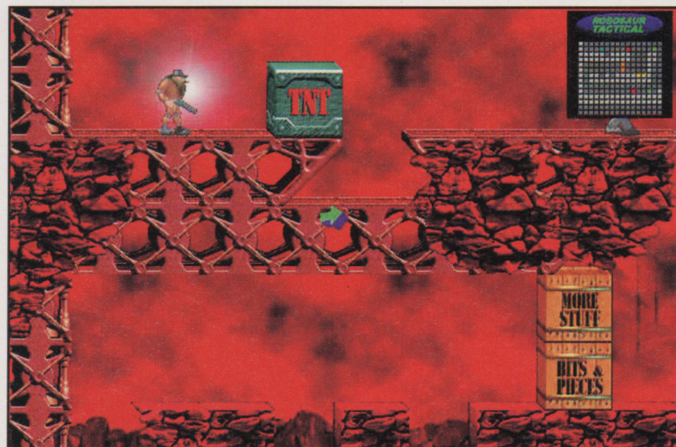


Блюда и ублюдки

На пути к справедливости стоят разные ящики, телепорты, препятствия в виде гор, кислотных болот, ям, роботов. Все они должны быть устранены. Например, ящиками нужно закрывать ямы, в болота падать нельзя, а телепорты на то и телепорты, чтоб телепортироваться через препятствия можно было.

Проблема в том, что думать долго строго не рекомендуется, могут на очки штрафануть. Правда, существует такая штука, как рестарт. Вот ее-то вы и будете чаще всего юзать. Либо <Escape>, затем <пробел>, либо сразу <F2>. Причем при этом управляемый вами Робозавр стреляет в себя, а вместе с этим умирают все на уровне — даже зайцы. Затем идет собственно рестарт. Ну а коли успеете пройти уровень в заданное время — получайте бонус за «Пунктуальность». Коли нет — с вас девять тысяч очков. Вообще, бонусов в Робозаврах — выше крыши. «За убийство врага первой степени», «За убийство врага, пока он поворачивался к тебе лицом», «За то, что ушел от пули в телепорт», да за что угодно! Есть и отрицательные типа «За то, что тебя подстрелили, лопух» или «За то, что тянул время». Естественно, первые — это хорошо, а вторые — это плохо.

Забавные существа эти Робозавры. Они представляют, судя по всему, прогрессивное человечество, а если быть точнее, то американцев — у них на логотипе звезды и полосы. Зато у их оппонентов в



виде знамени такой значок забавный — нечто между знаком радиактивной опасности из Worms Armageddon и логотипом Brotherhood of NOD из Command and Conquer. Все это выражается в фразах, коих на диск записано — под 60 мегов. Кстати, на том же компакте можно найти забавные авишки на тему убийства Кеннеди или просто жестокого обращения с неизвестного вида зверюшками.



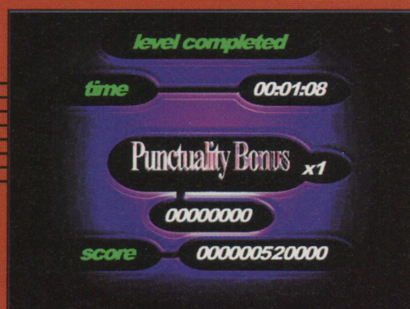
Не менее прикольно выглядит и менюшка игры. Анимированная по полной программе. При выходе дает мессагу, мол, «ошибка: выход совершен корректно, с чем вас и поздравляем». И дает при этом точное время, но абсолютно неверную дату сообщения. 25 июля она

Меня зовут Коннери. Робозавр Коннери. Не скажу, что очень симпатичный, но очень сильный. Могучий шотландск... ой, что это я?..



Очень хочется написать про графику. Вот не сдерживаюсь я. В аркадах про это обычно не пишут, так как все аркады в этой области похожи друг на друга начиная с 1996 года. А у меня ну просто кошки на душе скребут. И да простит мне ответственный...

Итак, мы имеем 640x480x16 бит. Отличный выбор. Все у нас ДиректДроу и ДиректШоу, запускается на P 166 без проблем. Прорисовка и анимация — очень похоже на Load Runner Сьерровской версии. Так же плавно бегает главгерой, так же плавно стреляет, так же плавно умирает. Все, естественно, не без юмора и комментируется отборной американской руганью (не той, что в «Кингпине», упаси боже). Зато когда убиваешь противного хнычущего зайца, он обливается кровью, падает на землю и исчезает. Так красиво, прям слов нет.







Мы имеем далеко не отстой, а логическую по всем статьям аркаду. Она с сюжетом (!), кровавой кашей , с классной мозготеркой в виде огромного количества уровней.

мне говорила, что сообщение датированно 10 августа. Приколисты они, эти «люди, желающие остаться неизвестными».

В семье не без урода. Я почти уверен, что минут пять-десять вы будете чертыхаться по поводу управления. Мышка форева, сказали «Люди, Пожелавшие». И мышка стала форева. Мышкой вы ходите, мышкой вы стреляете, мышкой вы спасаете свое натренированное тело настоящего Робозавра от посягательств роботов. Левая кнопка мыши — действие, правая — выбор действия. Роботов можно стрелять, ящики расстреливать либо толкать, телепорты использовать по прямому назначению. Как в жизни.



Все вместе

Когда я приступал к написанию этого обзора, редактор меня честно предупредил, чтобы хоть эту игру я не ругал. А за что, спрашивается, ее ругать? За вполне терпимый американский юмор? Или за графику (640x480, без проблем)? Ну, разве что за заставку, которая выполняется в ма-а-а-аленьком окошке а-ля QuickTime (хотя на деле использует DirectShow).

Мы имеем далеко не отстой, а логическую по всем статьям аркаду. Что она и как? Она с сюжетом (!), вступительным мультиком (в маленьком таком окошке) с некой концовкой (тоже в окошке), кровавой кашей (на полном экране) (а когда убиваешь зайчика, он так забавно рассыпается на мясо), с кульными звуками, с классной мозготеркой в виде огромного количества уровней (и связанных с этим головоломок). Рекомендуется к игре понемножку, в меру и по желанию. MG

Поскольку у самого Unreal была весьма сносная, нехарактерная для 3D-экшнов сюжетная линия, mission pack, естественно, тоже ею обладает. Вот в ролике вы общаетесь на этом корабле с его капитаном, и вам предлагают новые приключения.





UNREAL: RETURN TO NA PALI

Возвращение в нереальность

Данила Матвеев

Так всегда бывает: запоминаются только плохие события, вроде кризиса, а **хорошие** проходят незамеченными. Прошлым летом, в разгар отпускного сезона, в Москве появилась игра под названием Unreal. С вашего позволения пропустим историю создания этого чуда: про нее не написал только ленивый. Игра оказалась фантастической, восхитительной, гениальной, разочаровывающей, провальной, уникальной... В общем, сколько людей — столько эпитетов, но самое главное понятно: равнодушным не остался никто. Кстати, скажу сразу: я отношусь к числу фанатов этой игры, поэтому и рассказывать про нее буду с точки зрения поклонника.

Паспорт

Unreal: Return to Na Pali

Жанр: 3D-shuter
Разработчик: Legent Entertainment
Издатель: GT Interactive
URL www.gtinteractive.com

Системные требования:
ОС: Win 95/98
Процессор: P 166 МГц
RAM: 64 Мбайт
CD-ROM: 4x
3D/Monster 3D II

Вернее, про сам **Unreal** рассказ будет предельно краток, ибо все-таки речь в статье идет не о нем, а, так сказать, о его наследнике, одном из потомков. Слухи о том, что за «Анрылом», как нежно называли его у нас, вскоре последуют многочисленные аддоны и mission pack'и, появились через пару недель после выхода игры в свет. Потом, правда, все немного отвлеклись на ожидание патчей, ибо при всех достоинствах Unreal'а глюкав он был неимоверно. Особенно это было заметно игре по сети, во время которой даже при очень хорошей связи лаг был такой, что ситуация, когда игрок обгонял выпущенную им же три минуты назад ракету, считалась обыденной и никакого удивления не вызывала. Потом вышел патч, который эту проблему решал, все начали играть по сети, разгорелся грандиозный скандал (отголоски которого слышны на форумах даже сейчас) на тему: «Чья многопользовательская игра круче — Анрыла или Квака». На-

чали выходить новые, тоже давно ожидаемые шутеры, и про аддоны к Unreal как-то все подзабыли.

Но вот пришло чудовищно жаркое лето 1999 года. Ситуация складывается довольно странная — вышло столько игр, что просто диву даешься. Раньше летом было затишье, разработчики приберегали все релизы до Рождества, а тут на тебе... Хотя, может, это и есть затишье, а к Рождеству игры повалят просто тоннами. Ладно, поглядим, вроде не про «Анрыл» писать собирался, а выходит вообще какая-то аналитика.

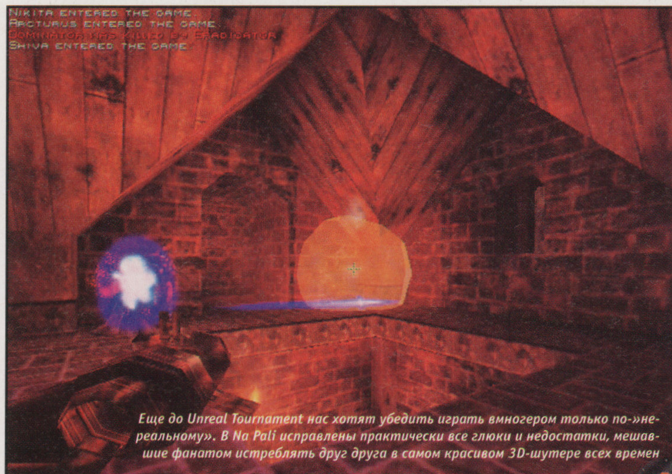
К делу. Разработчики решили выпустить add-on или mission pack (это уж как вам угодно) под названием **Return to Na Pali**. Кто такие «Напали» — не известно, но это и не важно. Важно то, что add-on решили сделать, не поленились и сделали.

Учтите,

так как **Unreal** был первым шутером, где в процессе игры отчетливо прослеживалась сюжетная линия, неудивительно, что к сборнику миссий прилагается солидная, не особенно правдоподобная, но тем не менее интересная история.

Так как **Unreal** был первым шутером, где в процессе игры отчетливо прослеживалась сюжетная линия, неудивительно, что к сборнику миссий прилагается солидная, не особенно правдоподобная, но тем не менее интересная история.

Суть заключается в следующем. Когда бывший зек смотался-таки с планеты, его «шлюпку» подобрал корабль, который летел мимо. Командир корабля и зек обсудили ряд животрепещущих вопросов. Оказывается, на планету успел рухнуть еще один космический корабль, который вез информацию о чем-то на редкость сверхсекретном. Зеку предложили на выбор два варианта: вернутся на негостеприимную планету и найти то, что ищут вояки, или провести остаток жизни в тюрьме. Будучи человеком благоразумным, герой выбрал первый вариант.



Еще до Unreal Tournament нас хотят убедить играть вмногером только по-»нереальному». В Na Pali исправлены практически все глюки и недостатки, мешавшие фанатом истреблять друг друга в самом красивом 3D-шутере всех времен







Что pack грядущий нам готовит?

Нельзя сказать, что Return To Na Pali принципиально изменил игру. Все новшества сводятся в основном к косметическим изменениям и исправлению глюков.

Разработчики хотят, чтобы мы заплатили свои кровные за: 12 одиночных миссий, три новых оппонента и три новых средства уничтожения этих самых оппонентов. Также к набору прилагаются карты для мультиплейера в количестве N штук.

12 одиночных миссий, три новых оппонента и три новых средства уничтожения этих самых оппонентов.

Дизайн новых уровней не принес ничего принципиально нового в игру, что и неудивительно — ведь дизайнеры остались прежними. Но одно можно сказать точно: уровни столь же грамотно сделаны и логичны, как и в основной игре.

Именно логичны, а не простые или запутанные: интуитивно понятно, куда надо бежать в следующий момент времени.

На логичных уровнях живут очень логичные монстры. Всего в игре появилось три разновидности животных. В принципе, все монстры хороши. Правда, есть одно «но»: как-то не вписывается паук в атмосферу игры. Хотя, с другой стороны, никто кроме «воинствующих эстетов» внимание на это не обратит.

Первый — **Паук** или **Spider**. Большая опасная гадость, внешний вид который явно навеян известным на всю планету монстром из «Кваки», тем, что на многочисленных ножках и с самонаводящимися ракетами. Вооружен когтями и зубами, а на средних и больших дис-



танциях применяет fireboll'ы для борьбы с игроком. Очень опасен и крайне занудлив: если уж он заметил игрока, то уже не отстанет ни за что.

Солдат обыкновенный. Оружие то же, что и у игрока. Довольно опасный товарищ, мозги у него от бота, а, как все помнят, Unreal'ские боты всегда отличались умом и сообразительностью. Пожалуй, самый интересный оппонент из вновь появившихся, он естественно вписывается в атмосферу игры, чего, к сожалению, нельзя сказать об упоминавшемся выше пауке.

Pack Hunter — местная разновидность стайных тушканчиков. Когда такая пакость попалась вам одна — нет причин для беспокойства, зверь, скорее всего, удерет, а вот если их много... Тогда удирать надо уже игроку.


Знакомая картина, не правда ли? Скептики, конечно, скажут что-то вроде «не могли переделать, перерисовать, опять подсовывают то же самое»... Но армия фанатов «Нереальности» в восторге: он, родимый, снова тут, новый и еще более крутой!

Очень редко разработчикам удается исправить старые баги, не накидав полную корзину новых, но это как раз такой случай. Все работает стабильно и очень приятно.

«Чем убить гада?» — Руководство по эксплуатации

Чем особенно хорош Return To Na Pali — так это практически полным отсутствием глюков.







Ракетница. Очень и очень приятная вещь. В основном режиме — стрельбы — ракеты крушат все вокруг. А во вспомогательном — игрок получает возможность самостоятельно руководить полетом ракеты вплоть до места назначения. Основной недостаток подобного режима: во время управления ракетой игрок остается практически беззащитным, что влечет за собой повышенную смертность людей, увлекающихся подобными вещами.

Автомат. Ничем особенно не выделяется, очень высокая скорострельность и вечная нехватка патронов. Очень хорош при использовании против тушканчиков.

Гранатомет. Тоже вполне традиционный механизм для подобных игр: если граната в полете попадает во что-нибудь живое, то взрывается сразу, если нет — то некоторое время весело скачет по уровню. В альтернативном режиме приспособление позволяет раскидать по уровню кучу гранат, а потом их все разом рвануть. В однопользовательской игре подобная возможность не играет особой роли, а вот в мультиплейере...

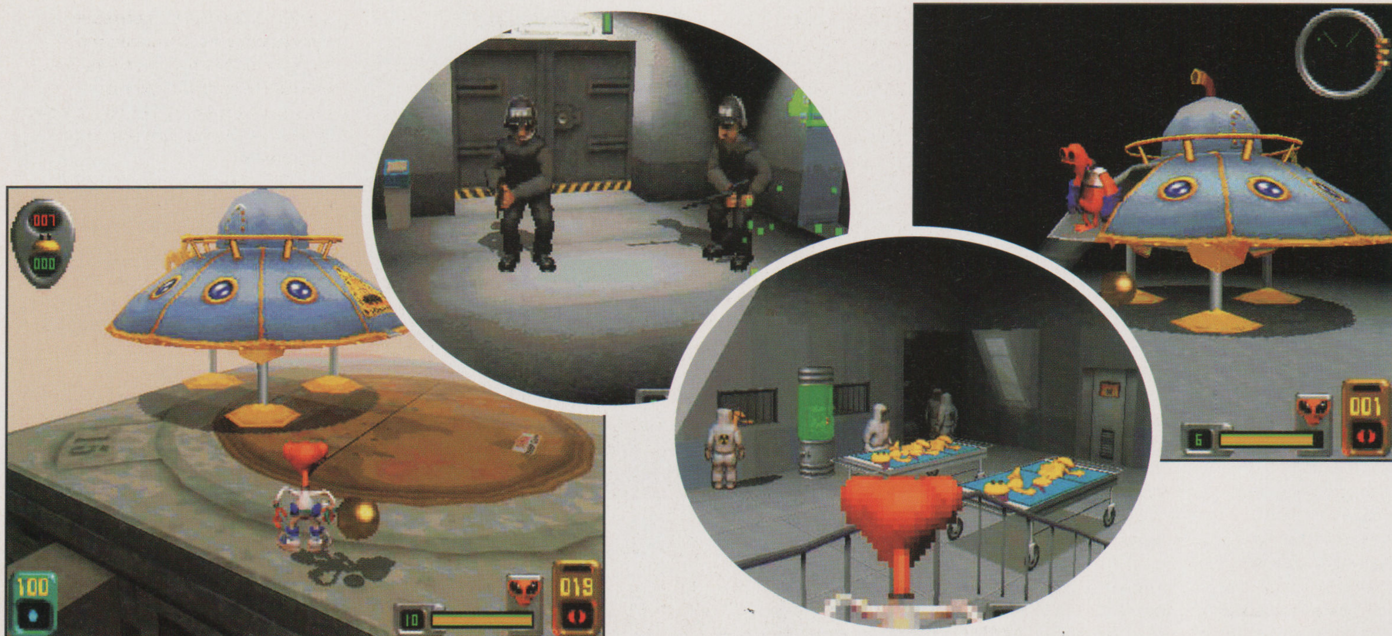
Я всегда говорил, что Unreal — это круто. Очень круто и GT доказала это в очередной раз, выпустив крутой add-on к крутой игре.



Очевидно, что add-on позиционируется разработчиками как однопользовательская игра, но лично меня больше заинтересовали новые возможности мультиплейера. Например, режим «Боя с Тенью», когда один из игроков становится Тенью и одновременно объектом охоты для всех остальных участников побоища. Заметить Тень довольно сложно, фактически, ее нормально видно только во время движения. Убивший Тень сам становится ею. Вот такая проза жизни...

Еще появился режим Gravity Match, который отличается от стандартной «мясилки» только измененной силой тяжести.

Я всегда говорил, что Unreal — это круто. Очень круто и GT доказала это в очередной раз, выпустив крутой add-on к крутой игре. Вот погодите, сейчас выйдет Unreal Tournament, вот тогда все поймут, что вселенная Unreal — это вселенная Unreal, и нет еще игры, которая бы с ней смогла конкурировать. MG

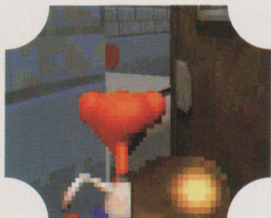


ATTACK OF THE SAUCERMAN

Кирилл Алехин
ака Маза

Подарок для врага

Знаете, почему так легко и приятно писать сразу опосля первого (пусть даже непродолжительного) общения с игрой? Потому что живы эмоции. Есть о чем рассказать. Со временем первое впечатление забывается и усредняется... А пока... ААА! ОТ-СТО-И-ЩЕ! Сорри... Сорвался... Так вот, поиграл я сегодня в **Attack of the Saucerman**...



Паспорт

Attack of the Saucerman

Жанр: аркада
Разработчик: Fube Industrial
Издатель: Psygnosis
URL www.psygnosis.com

Системные требования:
ОС: Win 95/98
Процессор: P 166 МГц
RAM: 16 Мбайт
CD-ROM: 2x

Когда на коробочке стоит лого Psygnosis, особо бояться нечего: эта фирма традиционно веников не вяжет, но и метелками тоже не балует. Стандарт издателя: крепкие, но в меру хитовые игры категории B, в высшую лигу Игростроя не лезущие, но благодаря мультиплатформности (то есть доступные и любителям PlayStation и нормальным людям — нам с вами) всегда окупающиеся. Поиграешь денек, возможно, недельку, и... с чистой совестью забываешь. Тот же Lander, помните? А гоночки Rollcage? Вот-вот...

Однако в этот раз Psygnosis изменила принципам. В Attack Of The Saucerman играть нельзя, а вот запоминается он надолго. Очень надолго. И даже по прошествии пары недель все равно регулярно снится в кошмарах...

Это я, Эдичка!

Представьте себе, что ентипланетяне-гримлоиды (очевидно, с Гримла) напали на Землю. Не опять, а снова. Причем, цели захвата были достаточно мирные: превратить голубую планетку в ферму по разведению каких-то чуждых нам тараканообразных коровок и прочей живности, которую по-настоящему оценить смогут только заядлые гурманы.

Напали. Скооперировались с местными бяка-буками (не мафией, правительством!), и Земля быстро и безболезненно сдалась. Что и требовалось доказать. Но в стане Ныне Опознанных Летающих и Садящихся Объектов появилась контра, решившая, видимо, в пику своим Землю спасти. Ликуй,





Эдичка крупным планом. Слишком крупным. Вот и чеши тут за ухом, я бы тоже чесал, если бы меня так отобразили в вечности...
А вот тот же персонаж, на который наехали. Камерой, к сожалению...

о Человечество! Да здравствует новый герой!

Чужеродного смельчака зовут Эдом. Внутри, возможно, прекрасный принц и преданный спаситель лысых двуногих обезьян, но на вид — чудище чудищем. Больше всего наш (увы...) Эд смахивает на обдолбанного опием монголоида: глаза на выкате, перекошенный рот и конвульсивные движения.

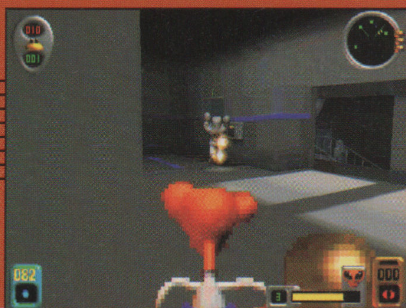
Следует заметить, что за Землю Эдди со своим дружком Занком (такой же красавец, но в пару раз толще) принялся биться не по своей воле — их тарелочка потерпела крушение аккурат на секретно-военной базе ВВС уж не знаю кого, но очень любопытных. Тарелку заперли в ангаре, Эдичку положили на операционный стол — препарировать, но в самый последний момент он очнулся и... Вот такой вот сторилайн. Не плачьте — не поможет...

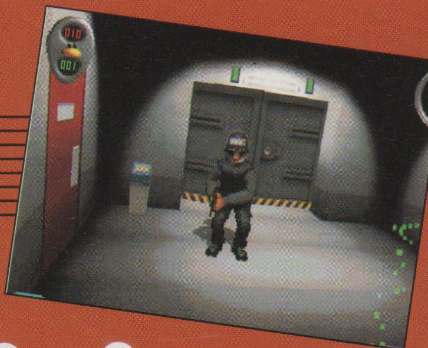
Игра наоборот

Теперь о главном. Это аркада. Не напряженный экшен и не пугающий кровавостью шутер, а просто... она.

Отнимите у Лары все ее притягательные форм... пардон, черты (судя по всему, главной причиной, из-за которой вместо Эда не поставили ни смазливую героиню, ни мускулистого супермена, было навязчивое желание разработчиков сделать героя, который бы не понравился НИКОМУ), запустите это чудище-от-третьего в мир Wolferstain 3d, но с более уродливыми текстурами и принципиальным отсутствием секретных комнат, добавьте тупейший AI и плавающую камеру, которая аккуратно ищет самый НЕудобный ракурс происходящего и... вуаля! Вот вам и вся «Атака блюдцеголовых человеков».

Объективно игра состоит в следующем: мы бежим по квадратным туннелям, огромным, абсолютно плоским полям (то же летное), аккуратно обходя всякие сомнительного вида конструкции (6 полигонов на дверь — еще куда ни шло, но 50 на машину — это уже издевательство!), перепрыгивая аркадные элементы типа струй пламени и кислотных озер, изредка решая простейшие паззлы в стиле «расстреляй переключатель — дверка откроется», и расстреливаем слабеньких и немногочисленных оппонентов издалека. По стилю — аркада. По ощущениям — трепыхания мухи в ложке с медом.







Цели захвата были достаточно мирные: превратить голубую планетку в ферму по разведению каких-то чуждых нам тараканообразных коровок и прочей живности.



Та же заторможенность и невозможность вырваться за рамки выделенного дизайнерами (маздай!) пространства.

Чего стоит невозможность запрыгнуть на однополигонные (то есть АБСОЛЮТНО плоские) перила? Или наличие мест, из которых принципиально нельзя выбраться? А враги, не реагирующие на ваши псевдоснайперские (на вашем бластере — автонаводка) выстрелы издалека вплоть до самой смерти?

Да... Кстати, о бластерах. Тоже все аркадно — есть два вида оружия: одно в руках, другое — в виде летающего шарика за спиной. У первого регулярно регенерируются патроны, и он автонаводится... Короче, на два вида монстряков (именно столько агрессоров присутствует на уровне и ни штукой больше) хватает... Но КАК это оружие реализовано... Шарики, отличающиеся цветом и размером (апгрейды, блин...), летящие по прямой и отвратительно щелкающие при


Летающая тарелка со всеми причиндалами. Угадавшему, где в этом просторном аппарате санузел, главная премия от автора - прокрутка пальцем. У виска автора.

попадании... Да. Вот мы подошли к самой-пресамой главной и запоминающейся черте Attack of the Saucerman. Графике.

главном умолчал. Все движущиеся персонажи сделаны из ПИКСЕЛЕЙ. Помните такое слово? А как выглядит? Това'ищи!

оказывается скопище с пол-пальцевых разноцветных этих самых, стреляющее маленькими кучками этих же самых по скопищам subj'ей, сопоставимых по размеру и качеству с Эдом... Поняли, о чем я говорю? Это, например, была перестрелка с охранником...

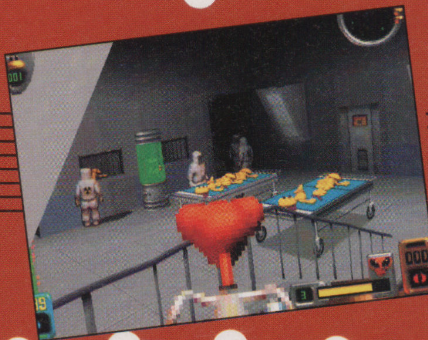
Я не знаю, откуда такая технологическая отсталость. Возможно, это долгострой — тогда сам Pray должен учтиво преклонить колено перед этим динозавром. Возможно, все ориентировано на PS... Но за что мучить бедных обладателей PC?!

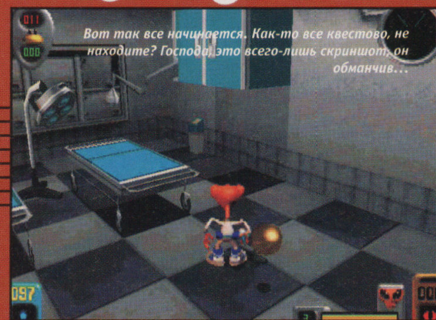
В итоге из наличия пикселей вытекает полное неприятие акселераторов. Свежекупленная Riva TNT скромно стоит в стороне... Полное неприятие спецэффектов: туман? Дымка? А может еще и 32-битный цвет вместо 256 цветов попросите? На запах это то же, что и на вид.

Учтите,

каждая миссия начинается с зануднейших диалогов Эда и Занка на чуждом нам языке, кои можно прервать только волшебным ESC'ейпом...






Вот так все начинается. Как-то все квестово, не находите? Господа, это всего-лишь скриншот, он обманчив...

Плоские гвозди в гроб из 8 полигонов

Такого я не видел со времен SegaMegaDrive2. Это не очередная игра Psygnosis — это 16-битная КОНСОЛЬ! Про ужасающие своим количеством полигоны и текстуры вокруг я уже обмолвился, а вот о

2000-ный на носу, конец света с минуту на минуту, а тут... ООО!

Издали Эдичка смотрится терпимо. Но разрешение не может быть больше убогого 640x480, камера имеет вредную привычку наезжать, а пиксели полезной привычки фильтроваться не имеют, и в итоге на экране

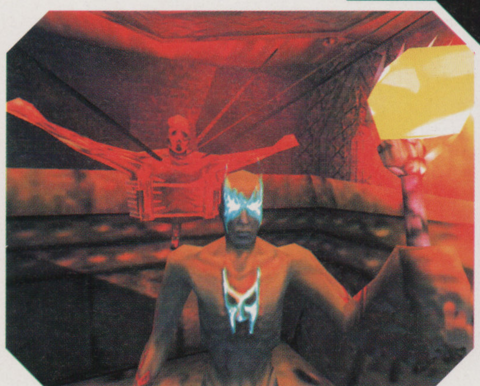
Мы бежим по квадратным туннелям, огромным, абсолютно плоским полям и расстреливаем слабеньких и немногочисленных оппонентов издалека.


Пути инопланетянина воистину неисповедимы и удивительны. Ба! Мой любимый джип. Без руля. Без ветрил. С квадратными колесами. А садиться даже не пробуйте!

Цензура не спит, так что догадывайтесь сами.

Ну и штришки напоследок. Музыка раздражает. Управление не запоминается. Мультиплейера нет. Каждая миссия начинается с зануднейших диалогов Эда и Занка на чуждом нам языке, кои можно прервать только волшебным ESC'ейпом...

Тут ЗамГлавВред просил не ругать игрушки попусту... Искать в них рациональное зерно... Дескать, в каждой есть... Да. Признаю, Attack Of The Saucerman найдется отличное применение. Подарите ее врагу с пожеланием непременно пройти до конца. Есть шанс, что его, как и меня, долго еще будут мучить пикселемонстровые кошмары... MG





SHADOWMAN

Влад Расалом

И, отдавшись темным силам, можно спасать человечество



Паспорт

Shadowman

Жанр:	3D action
Разработчик:	Acclaim
Издатель:	Acclaim

URL www.acclaim.net

Системные требования:

ОС:	Win 95/98
Процессор:	P 200/P II 300 МГц
RAM:	32/128 Мбайт
CD-ROM:	8x

3Dfx/Riva TNT2

Вы никогда не задумывались, как влияет на человека окружение? А между тем окружение человека определяет, оно формирует его реакции на внешние раздражители, а также на раздражители внутренние — проще говоря, эмоции. Много лет назад, в век этак XIII, окружение было предельно жестоким. **Среда** не предоставляла человеку альтернативы: либо он вел себя в соответствии с социальной ролью, уготованной ему, причем степень приспособленности человека к этой роли не имела никакого значения — либо ты справляешься, либо погибаешь. Многие погибали, а те, что оставались, составляли генофонд человечества (и довольно качественный, надо заметить).

Время шло. Человечество становилось все более и более цивилизованным, что автоматически открывало широкие возможности для выживания индивидуумов, которым самой природой было уготовано погибнуть. Уже в XVIII–XIX веках эта тенденция была отчетливо заметна в развитых странах, в веке XX...

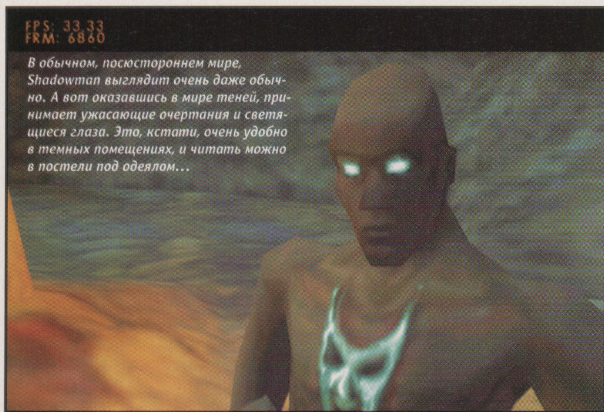
А XX век стал веком парадоксов. В двух мировых войнах были уничтожены самые перспективные в эволюционном смысле представители рода человеческого, а развитие медицины дало шанс особям неперспективным (Ницше он, что ли, начитался? — *Прим. отв. ред.*). Генофонд человечества изменялся, причем не в лучшую сторону.

И тут появился персональный компьютер.

А затем возник Internet.

Появилась виртуальная реальность, которая на самом деле является ничем иным, как средой обитания.

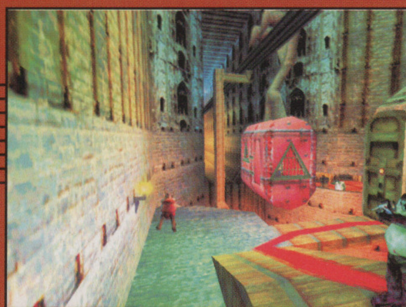
И идеи о параллельных мирах в любых их проявлениях обрели



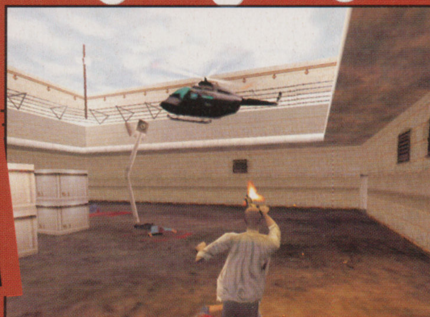
В обычном, посюстороннем мире, Shadowman выглядит очень даже обычно. А вот оказавшись в мире теней, принимает ужасающие очертания и светящиеся глаза. Это, кстати, очень удобно в темных помещениях, и читать можно в постели под одеялом...

новых поклонников и соответственно второе дыхание.

Мистические настроения овладели умами граждан, господ и товарищей. Все хотят приобщиться к чему-нибудь магическому. И фильмы пачками снимают про конец света, и комиксы экранизируют про Спаунов и Спайдеров — персонажей, которые с грустными лицами сокрушают врагов, а потом с загадочным и расстроенным одновременно видом исчезают (в дали, на автобусе, в сливном бачке и т. д.).







Каждому хочется почувствовать себя трагическим героем, но никому не хочется испытывать при этом неизбежные сопутствующие неудобства. И такая среда обитания, как компьютер, позволяет им это.

Shadowman — проект загадочный. Даже за три дня до официальной даты выходы игры в Internet не было намека на хоть сколько-нибудь полноценный обзор потенциального хита. Так, несколько превьюшек, которые все списали друг у друга, а изначально с Gamespot'a. В общем, царил информационный голод.

Хотя, может быть, это и не удивительно. Acclaim Entertainment всегда отличалась параноидальной подозрительностью и про свои игры старалась ничего не рассказывать. Разве где-нибудь вы видели хоть маленькое объявление насчет того, что работы над Mortal **Kombat 5** уже давно идут полным ходом? А ведь идут...

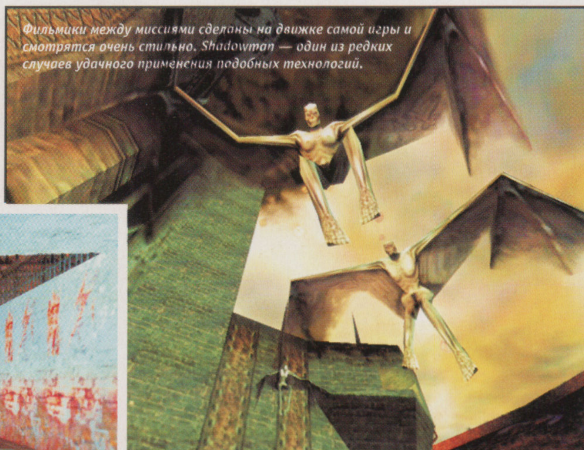
Но мы отвлеклись.

Shadowman — 3D-action с видом от третьего лица. Не могу одобрить это повальное увлечение Ларискиным Вариантом Игрописания, но тут уж ничего не поделаешь — спрос порождает предложение, а спрос на ларископодобные игры был, есть и, к сожалению, скорее всего, еще будет долгое время. Совершенно ясно, что по-прежнему остается свободным место культового героя (место культовой героини занимает сами догадайтесь кто), и каждый разработчик сейчас пытается посадить на пьедестал своего ставленника. И, что самое обидное, займет это почетное место не персонаж лучшей игры, а персонаж наиболее грамотно раскрученной игры. А чтобы грамотно раскрутить игру, нужно подвести теоретическую базу под происходящие в ней события. Другими словами, придумать хорошую сюжетную линию.

Каждому хочется почувствовать себя трагическим героем, но никому не хочется испытывать при этом неизбежные сопутствующие неудобства.

Acclaim Entertainment всегда отличалась параноидальной подозрительностью и про свои игры старалась ничего не рассказывать.




Фильмики между миссиями сделаны на движке самой игры и смотрятся очень стильно. Shadowman — один из редких случаев удачного применения подобных технологий.

Сюжет игры создан по мотивам одноименных комиксов. Поэтому не стоит предъявлять к нему особых претензий, тем более, что сценаристы игры сделали все, чтобы исправить все сюжетные неувязки.

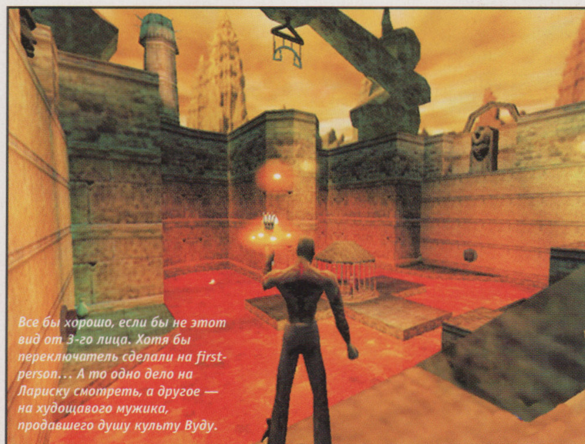
Майк ЛеРой бы вполне ординарным преподавателем английской литературы. Но потом что-то изменило его самого, изменило его жизнь, он бросил преподавание и

устроился на тяжелую и неблагодарную работу наемного убийцы. Постепенно он менялся... Изучая колдовство Вуду, он превращался в одного из тех, кого изучает. Он превращается в колдуна.

В общем, не очень понятно почему и зачем, но ЛеРой становится Человеком-Тенью. Именно к нему обращаются заинтересованные лица с просьбой спасти планету от нашествия орд тьмы. На фоне всего этого ЛеРой расстраивается из-за своего брата, с которым что-то случилось. ЛеРоя мучает совесть. Он знакомится женщиной, которая вручает ему маску Тени.

Все поняли? Вот и я нет. Чтобы полностью въехать в сюжет, игру надо пройти как минимум до конца. В игре действует правило «золотого сечения».

По структуре игра весьма традиционна. В наличии система уровней, разделенная мультфильмами на движке, причем мультфильмами весьма интересными и

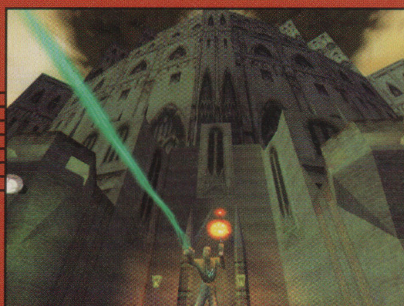

Все бы хорошо, если бы не этот вид от 3-го лица. Хотя бы переключатель сделали на first-person... А то одно дело на Лариску смотреть, а другое — на худощавого мужика, продавшего душу культу Вуду.

пупырчатые многоглазые... В общем, скучать не придется.

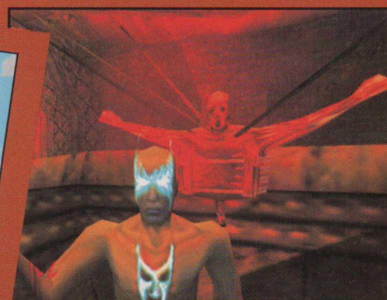
А вот вооружение товарища Борца с Потусторонней Преступностью заслуживает отдельного упоминания и искреннего восхищения.

Технические подробности: движок заточен под Direct3D, соответственно нормально работает и с разнообразными 3Dfx, и с большинством ускорителей от nVIDIA. Поддерживает разрешения уже не помню какие, да и не суть важно: на 1024x768 работает прекрасно, а больше ничего пока от игры и не надо. А вот системные требования подкачали. Нормальная игра начинается от P-II 233 с 64 Мбайт и приличной видеокартой. Все, что ниже, — гораздо хуже, придется половину спецэффектов отключить, и игра потеряет значительную долю своей привлекательности.

Если бы Shadowman был традиционным 3D-action'ом а-ля Квака — цены бы ему не было. А так — просто добротно сделанная игра-неделька.







стильными. На каждом уровне игроку придется решить ряд головоломок, но, как правило, не очень сложных: найти ключ, повернуть нужный рычаг, чтобы через пропасть протянулся канат. Действие происходит как на Земле, так и в мире мертвых. От мира зависит не только оформление уровня, но и внешний вид ЛеРоя, а также его вооружение. Если на Земле он похож на плотника из соседней деревни, то, попав на тот свет, преображается: становится черным, у него светятся глаза, и на груди горит маска.

Игра проходится приблизительно часов за 80–100 чистого времени.

Враги, разумеется, тоже делятся на живых и дохлых. Земные вполне ординарны — собаки, люди и прочая публика, а вот обитатели тьмы... С кем только не придется сражаться: мертвецы нелетающие, мертвецы летающие, какие-то динозавры и чебурашки

Сюжет игры создан по мотивам одноименных комиксов. Поэтому не стоит предъявлять к нему особых претензий.

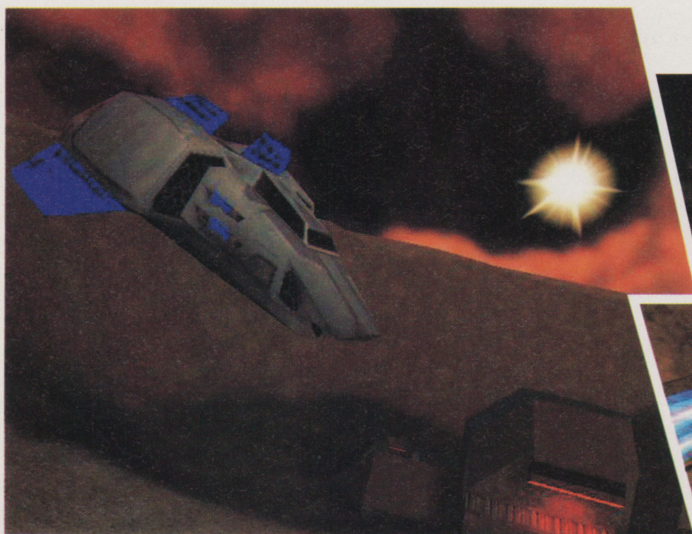
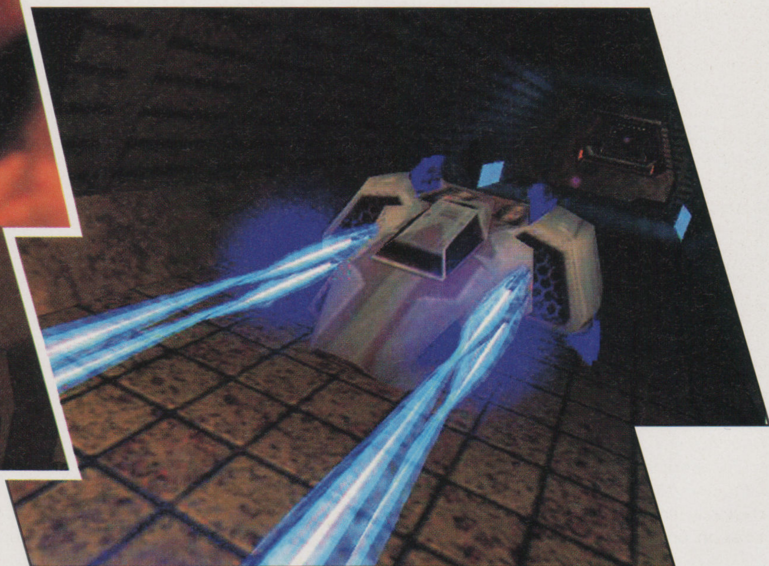
Технологически игра весьма и весьма продвинута. Движок Acclaim ни у кого не лицензировали, разработав собственный под названием VISTA (Virtually Integrated Scenic TerrAin). Особенно гордятся разработчики продвинутой системой Motion Capture, реализованной в игре, хотя, по правде говоря, ничего сногсшибательного на первый взгляд нет. Просто все сделано очень качественно: Tomb Raider конца XX века. Динамическое освещение, тени, прозрачные и полупрозрачные поверхности. А вода! Просто сказка, такой реализации алгоритма воссоздания жидкости я еще не видел.

Двигаются все персонажи естественно, вот только главный герой фигурой не удался. Какой-то слегка кривенький, худой, когда бежит — сутулится. Дитя Поволжья, одно слово! Даже преображение в Человека-Тень его не облагораживает.

Игра очень хороша. Единственный ее недостаток — она сделана с видом от 3-го лица. Если бы Shadowman был традиционным 3D-action'ом а-ля Квака — цены бы ему не было. А так — просто добротно сделанная игра-неделька. Ну ладно, двухнеделька. Но не более того. MG

Смотрится все, особенно на скриншотах, просто замечательно. Одна проблема: на машине меньше P-II 233 МГц работать это будет никак. Ну очень сильные тормоза.



DESCENT 3

Рождественский дух прошлого

Жизнь и удивительные приключения ракетно-пушечного таракана

Хотите почувствовать себя тараканом? А большим тараканом в вентиляции, вооруженным несколькими пушками и десятком ракет? Тогда вам сюда, в вентиляцию особо крупных размеров. Вам в Descent 3.

Изготовление **ремиксов** известных игр уже стало хорошей традицией. Новых идей мало, большинство старых уже не вызывают такого восторга у публики, как несколько лет назад, поэтому те немногие идеи, что еще представляют некоторую коммерческую ценность, приходится использовать на полную катушку.

Паспорт

Descent 3

Жанр: 3D-action
Разработчик: Outrage Entertainment
Издатель: Interplay

URL www.interplay.com

Системные требования:
ОС: Win 95/98
Процессор: P 166/P II 266 МГц
RAM: 64 Мбайт
3Dfx, Voodoo 2

Чего только не обещали разработчики игровой общественности в то время, когда Descent 3 находился еще в стадии зарождения! И все там будет красиво, и роботы будут умные, и оружие там будет красивое... И, знаете, формально большинство своих обещаний они сдержали. Но только формально, так как... Да, все красиво. Да, роботы не застревают в стенах. Но подобные «игровые возможности» уже стали нормой, и гордиться тем, что игра поддерживает 1024x768, уже несколько странно. К играм начали предъявлять требования иного порядка, которые выполнить намного сложней, чем банальнейшим образом повысить разрешение.

Если рассматривать историю создания сериала Descent 3 ретроспективно, то можно понять, что прогресса как такового как не было, так и нет. Есть пассивное следование моде и повышение качества изображения — тоже вынужденное, так как графика играет на данном этапе развития рынка одну из основополагающих ролей. Особенно если речь идет о 3D-action, пусть даже неклассическом.

Единственное серьезное нововведение со времен первой части игры — это появление Guide bot'a в Descent 2. Серьезно облегчив жизнь игроку, избавив его от опостылевшей необходимости разыскивать выход



В общем-то ничего сложного. Лети себе по коридорам, верти головой, пока она вертится, отстреливай гадов, пока пальцы шевелятся, береги... пока есть что беречь...

из чудовищно запутанной системы коридоров, разработчики сумели сильно увеличить число поклонников игры за счет тех людей, которым играть в первый Descent оказалось слишком тяжело. Guide bot все объяснит, все покажет, а иногда и в драке поможет.

Если рассматривать игру беспристрастно, то окажется, что она проста как грабли. Даже нет, как одна грабля. Летаешь, стреляешь, стреляешь, уворачиваешь до тех пор, пока голова не начинает идти кругом от всевозможных поворотов и изгибов мира, в который вас занесло непонятно зачем. Перерыв на чашечку кофе — и опять летим...

Но довольно общих слов!

За мной, читатель! (c) Михаил Афанасьевич Булгаков

Что же у нас есть? Для начала у нас есть сюжет. Вернее, нечто, что разработчики гордо именуют предысторией и что на самом деле является банальной отмазкой, то есть Disclaimer'ом. Понятно, что внятно объяснить необходимость сражаться с психованными роботами в гигантской канализации непросто. Поэтому давайте не будем сразу наезжать на сценариста (наедем чуть позже), а лучше посмотрим, что же он понаписал.

Да, собственно говоря, ничего интересного. Все достаточно тривиально: злая компания, пилот-асс, способный летать по узким коридорам и одновременно вести прицельный огонь по злым роботам, сумасшедшие роботы, которые поселились в этих самых коридорах и никого туда не пускают...

Сценарист особенно не напрягался, но винить его за это сложно: действительно, зачем мучаться, придумывая что-либо новое и интересное, если предыстория нужна исключительно для проформы, чтобы эстеты из числа игроков не гнули пальцы в разные стороны на тему бессмысленности тупой пальбы. А так и разработчики целы, и игроки сыты. Царит мир и согласие.

Если рассматривать историю создания сериала Descent 3 ретроспективно, то можно понять, что прогресса как такового как не было, так и нет.





Descent 3. Краткая характеристика

Игра состоит из множества миссий. В каждой миссии есть несколько второстепенных заданий и одно-два основных. Но! Если раньше (в первых двух частях) задания в большинстве случаев были довольно просты и сводились к необходимости что-нибудь повернуть или расстрелять, после чего приходилось резко покидать помещение, теперь задания приобрели некоторый оттенок осмысленности: то надо спасти доктора, которого злые роботы держат в темнице, то обеспечить эскорт. Мелочь, а приятно.

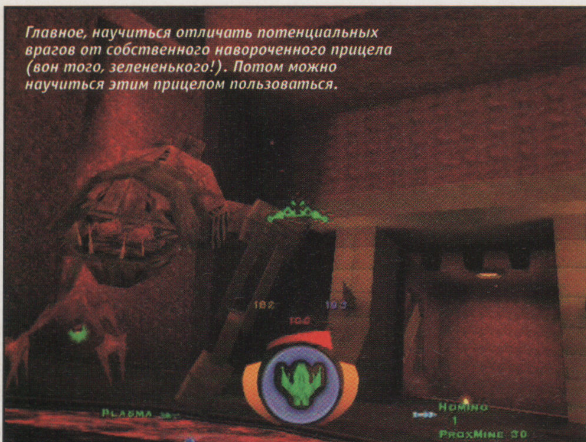
Долететь, расстрелять и доэскортировать не так уж сложно. Как и во второй части игры, существует такая полезная вещь, как Guide Bot, функция которого заключается в том, что он показывает дорогу к нужному месту. Этот маленький приколист иногда ввязывается в драки без санкции начальства и (правда, довольно редко) в самый критическиий момент, когда пора быстро улетать, сматывается куда-то по своим делам. Вы летите, впереди этот робот, и внезапно он заявляет: «Минутку, мне надо отлучиться за Power up'ом». И все! Минуту ждем...

Guide Bot постоянно освещает путь, по которому вам предстоит передвигаться, ракетами. Осветительная ракета — это такая маленькая штучка, которая, воткнувшись в любую поверхность, освещает окрестности в течение некоторого, не очень большого времени. Обратите внимание на слова «любую поверхность». Это означает, что если вы не вовремя сунулись к своему маленькому другу, есть приличный шанс получить эту самую осветительную ракету прямо в колпак кабины. А если это произошло, то можно гарантировать, что в ближайшие несколько секунд вы не увидите даже баллистическую ракету, пролетающую мимо. В смысле, любой, даже самый мелкий робот вас расстреляет без проблем и сожалений.

Иногда Guide Bot'а откровенно глючит. Он теряется, начинает бестолково долбиться в стены... Помогает перезагрузка.



Оп-ля! А вот вам утренний кофе из микроволновки. То есть, если там был кофе, он явно вскипел. Зачем кофе роботу? А я знаю?..



Главное, научиться отличать потенциальных врагов от собственного навороченного прицела (вон того, зелененького!). Потом можно научиться этим прицелом пользоваться.

Но сама по себе идея с проводником очень хороша. Дело в том, что хотя серию Descent принято относить к классическим 3D-action, это не совсем верно.

В игре три степени свободы! В связи с тем, что игрок передвигается на корабле, которому вообще,

Помимо Guide Bot'а к средствам навигации можно отнести: терминал, где кое-как изображена карта местности, на которой вы в данный момент находитесь, и маркеры. О последних стоит поговорить особо.

Маркер — это маяк, который вы можете сбросить в любом месте на уровне, дать ему персональное название и затем, в случае необходимости, приказать Guide Bot'у привести вас туда. В принципе вещь довольно полезная, например, когда у вас брони по максимуму, а вы набрели на мощную залежь. Через пару схваток можно будет вернуться и все наладится.

Теперь немного о самих уровнях. Они, в большинстве своем, красивые, но однообразные. Прекрасные текстуры, всяческие механизмы неясного назначения и т. д. Вот только яркие краски довольно быстро приедаются, а так... Вполне ничего.

и соблюли обещанное, неприятный осадок остался.

Главная проблема

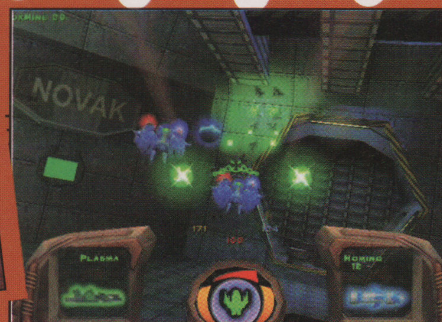
Основная сложность прохождения игры заключается в том, что не все население этого мира приветствует ваше появление в канализа... простите, коридорах.

Оппонентов много. Их очень много, и они все разные. У каждой разновидности роботов своя манера поведения. Есть роботы, которые нагло подлетают сзади и отламывают ценные детали с вашего корабля. Есть что-то похожее на маленькие пылесосы, которые ездят по стенам и непонятно что делают, отчаянно раздражая и отвлекая внимание игрока своими хаотичными перемещениями.

Всего 15 разновидностей роботов. Вполне среднее количество, но нельзя забывать, что миссий в Descent 3 побольше, чем в среднестатистическом шутере. Раза этак в







все равно, в каком направлении лететь, отсутствует привязка к конкретной поверхности. «Полом» может стать любая стенка и наоборот. Человек, который в первый раз в жизни сел играть в Descent 3, зачастую долгое время страдает от головокружения, так что о какой уверенной ориентации может идти речь! Тут проблема, как со стула не рухнуть (особенно этот эффект проявляется на больших мониторах при игре в темной комнате), а вы об ориентации. А с проводником все становится просто и непринужденно. Летим, куда скажут, и никаких гвоздей.

Помимо того, что Guide Bot знает, где находится следующая узловая точка вашего маршрута, он всегда поможет найти боеприпасы и прочие полезные примочки. Навигация стала, прямо скажем, плевым делом. Не всем это нравится, попадаются индивидуумы, которых хлебом не корми, дай только пару ночей выход из коридора поискать, но таких подавляющее меньшинство. В основном общественность довольна.

А вот дизайн уровней оценить сложно, из-за засилия проводника. Даже если теперь уровни будут вязать, что называется, «от стенки»,

Acclaim Entertainment всегда отличалась параноидальной подозрительностью и про свои игры старалась ничего не рассказывать.

этого никто не заметит. Пропадает еще одна головная боль разработчиков. Представьте себе 3D-action, где герою показывает нужное направление собачка-поводырь. Правда, грустно становится?

Как нам и обещали, теперь иногда придется посещать поверхность. Однако обещали-то, что поверхность можно будет не только посещать, но и летать там на любой высоте и вообще всячески наслаждаться свободой. Ничего подобного. Подняться выше самой высокой горы не удастся при всем желании, вылететь за пределы неявно, не тем не менее жестко ограниченного маршрута — тоже. Так что хотя формально разработчики

два. Поэтому где-то к середине игры от синеньких Gyro, с радостным пиликанием вылезающих из каждой щели, начинает подташнивать.

Еще один недостаток врагонаселения этой игры — это их хлипкость. Большинство роботов, по моим наблюдениям, тусуются только группами и именно за счет этого представляют для игрока опасность. По одиночке 80 процентов роботов не бойцы. Нет, разумеется, есть и весьма опасные индивидуумы вроде Gunslinger, при виде которого хочется быстро забиться в далекую щель и больше оттуда не выходить ни при каких обстоятельствах. Как мне рассказали люди, которые тоже с большим интересов играли в Descent 3, у каждого пилота появляется свой тип роботов, с которым у него возникает максимальное количество проблем. От чего зависит данное явление, судить не берусь, но если это результат старания разработчиков, то я снимаю шляпу и низко кланяюсь.

Зато ведут себя враги вполне разумно. Стараются не попадать в

зону обстрела, слабые роботы редко нападают первыми, предпочитая подождать, пока корабль игрока повернется к ним кормой. Прячутся от выстрелов за неровностями местности.

Тормоза придумали трусы. А четыре кнопки Strafe — не самые умные люди

Вот с управлением беда. Каждый выворачивается как может. Некоторые играют одними кнопками, хотя лично мне такое даже представить сложно. Другие разоряются и покупают модные джойстики с четырьмя ручками о тридцати двух кнопках каждая. А оптимальным является следующий вариант: не выпендриваясь, делаем стандартную раскладку клавиатуры, как в любом шутере, только вместо кнопок, на которых обычно «висит» перемещение ставим вращение корабля по, и против часовой стрелки. Оружие вешается на мышь, все остальное — по желанию заказчика.

Но все равно лучше управления, чем в Elite на ZX Spectrum, еще никто не придумал.

Чем убивают роботов

Орудие делится на два класса: лазероподобное и всевозможные ракеты. Первый класс удобен своей скорострельностью и, в большинстве случаев, отсутствием необходимости разыскивать заряды, второй — мощностью и значительной зоной поражения. Подробно описывать средства уничтожения не имеет смысла, так как различия между оружием одного класса сводятся к мощности и цвету заряда. Все остальное идентично.

Иногда Guide Bot откровенно глючит. Он теряется, начинает бестолково долбиться в стены... Помогает перезагрузка.

Сейчас мы будем говорить о графике

Дабы не томить вас, уважаемые читатели, неизвестностью, скажу сразу: все на современном уровне.



Что, перевели дух? Вот теперь можно поговорить и поподробнее.

Итак. Про то, что все полигонное, я даже говорить не буду: и так очевидно. Разрешения Descent 3 держит феноменальные, вплоть до 2048 на что-то там такое очень серьезное. Другой вопрос, что когда переключаешься с 800x600 на 1024x786, все равно остается 800x600. Но это так, мелочь.

Все очень красиво. Присутствуют абсолютно все эффекты, которые успели изобрести за последнее время. Цветной дым, динамическое цветное освещение и прочие красивости придают игре вполне пристойный вид. Нет, ничего поразительного на данный момент в игре вы не увидите, но и отвращения графическая реализация не вызовет. Все сделано достойно.

Системные требования тоже в пределах разумного. Для нормальной игры в разрешении 640x480 вполне подойдет Pentium 233 MMX с 64 Мбайт RAM и Voodoo 2. Это, разумеется, в 16-битном цвете и среднем уровне детализации. При переходе на более высокое разрешение и 32-битном цвете (возрадуйтесь, владельцы TNT2!) требования к компьютеру начинают возрастать в геометрической прогрессии.

Неплохо реализована многопользовательская игра. Уже сейчас в сети вовсю идут битвы между любителями попрятаться среди труб на потолке. Столь широкую популярность многопользовательская Descent 3 успела приобрести благодаря очень простому, но в то же время действенному маркетинговому ходу: в демоверсии, которая была доступна в сети для всеобщего скачивания еще до выхода релиза, была вполне официально встроена поддержка multiplayer'а. Вот народ и начал играть, а выход финальной версии только раззадорил публику. Работают как официальные серверы (под крылом Interplay), так и доморощенные ристалища.

Маркер — это маяк, который вы можете сбросить в любом месте на уровне, дать ему персональное название и затем, в случае необходимости, приказать Guide Bot'у привести вас туда.

Какие можно сделать выводы из всего вышесказанного? Да какие угодно! Шутка.

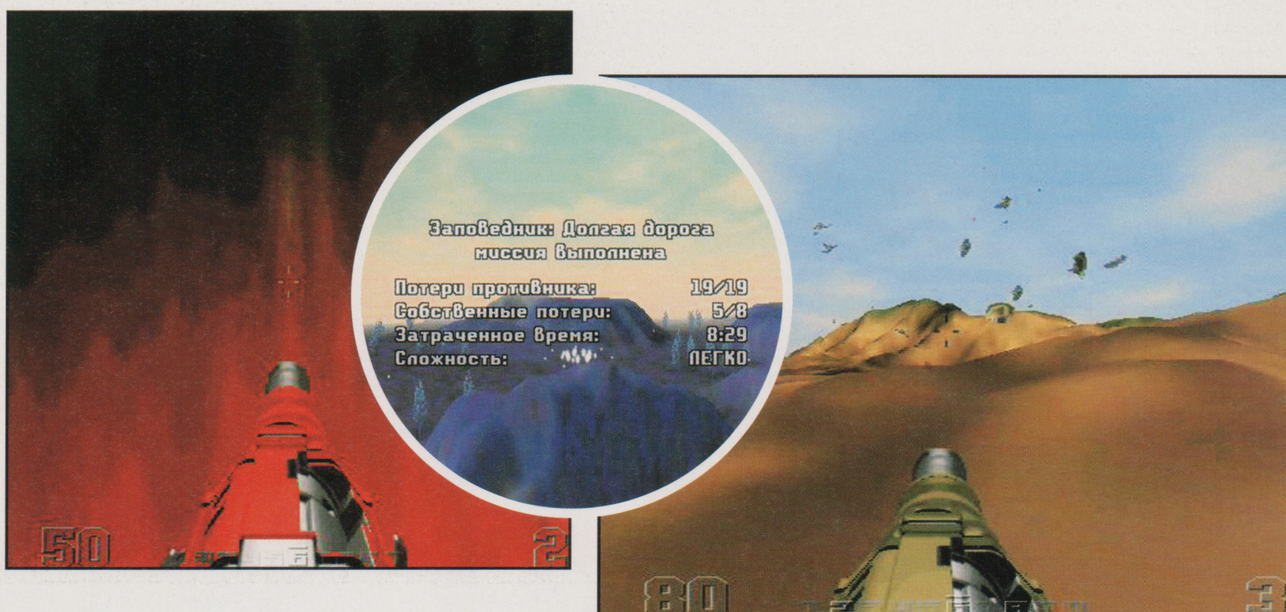
Descent 3 — классический римейк, сделанный очень качественно, и только поэтому имеющий право на существование. Стоило разработчикам чуть-чуть промахнуться, и игра была бы обречена на провал. Но они не промахнулись, не стали изобретать велосипед и дизель, и в результате получилось нечто вполне приличное.

Descent 3 — это Descent 2 с улучшенной графикой, убранными недостатками второй части и расширенными игровыми возможностями. Ничего более.

Но ведь Descent 2 был хорошей игрой! MG



Что ни говори, а очень приятно полетать под чужими звездами, над чужой поверхностью. Посмотреть на чужие звезды. Пострелять чужих роботов...



Торик aka Torik

Z.A.R. MISSION PACK

И снова в «Зону»...

Человеку, как известно, свойственно ошибаться. Роботу — ни-ни. Робот делает только то, что ему приказано. Но из каждого правила есть и свои исключения. Зарплату платить не надо, кормить и поить тоже: все на автоматике. Ан нет, начали **бастовать**. Перекрывать железную дорогу, правда, не стали, но вот в пролетающих мимо лиц человеческой расы пострелять — это завсегда можно. А теперь представьте, что было бы, если бы роботы вышли наружу и начали строить заводы, оборонные системы? Примерно такие ассоциации вызывает Z.A.R. Mission Pack.



Паспорт

Z.A.R. mission pack

Жанр: 3D-action
Разработчик: Maddox Games
Издатель: Auric Vision, «Новый Диск»
URL http://zar.nd.ru

Системные требования:
ОС: DOS (!)/Win 95/98
Процессор: 486 (самый-самый минимум)
RAM: 16 Мбайт
CD-ROM: 4x

Троды плудов

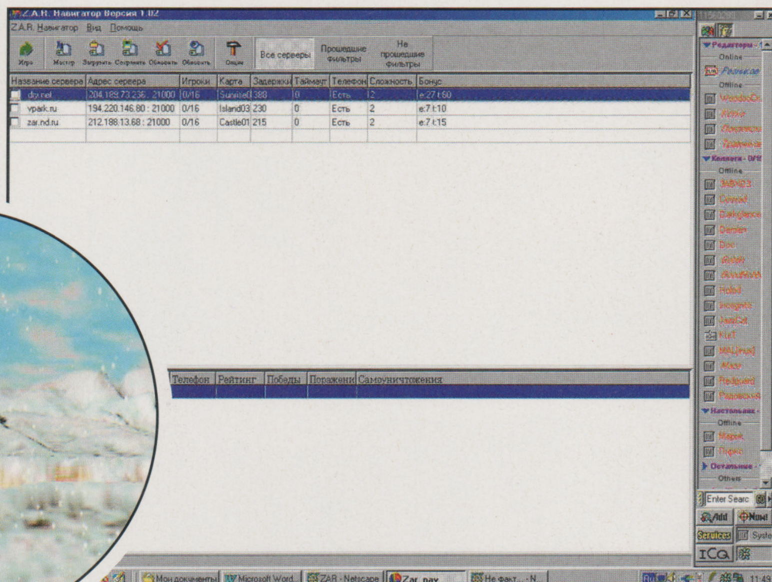
У Мазы Алехина дома висит список критериев, по которым он оценивает игры, в частности игры жанра 3D-Action. У меня такого списка нет по причине отсутствия схожести между большинством игр этого жанра. Ну нельзя их по шаблону описывать! Вот, к примеру, российские разработки. Скажи мне, читатель, как описать Mad Space или Mexoco... простите, «Вангеров» по одной шкале? Невозможно, верно? Вот и я думаю, что к играм, тем более нашим, подходить с абсолютно идентичным аршином западных издателей нельзя. Тут рулит лишь один параметр — играбельность. И у некоторых разработок, скажем честно, она далека от идеала. К счастью, должен заметить, Z.A.R. Mission Pack НЕ относится к этим «некоторым».

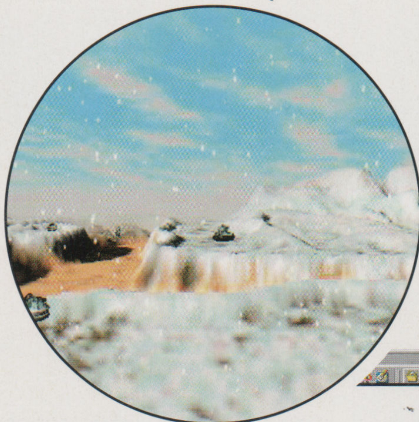
Играбельность каждой гамезы зависит от двух параметров: сингла и мультиплейера. Поиграв в Mission Pack, я убедился, что полтора года существования

Z.A.R. все-таки научили Олега Медокса и Ко (кто не знает, кто такой О. Медокс, так это начальник Maddox Games, читайте интервью с ним в соответствующей рубрике. — *Прим. отв. ред.*) тому, что людям может надоесть примитивная одиночная игра. То есть все 23 миссии, которые они создали для одиночной игры, штучно выверены и теперь годятся к одиночному потреблению. Правда, миссии ОЧЕНЬ сложные. Первые три уровня на NORMAL я проходил в общей сложности часов восемь. А кто сказал, что должно быть легко? Может, это и есть рецепт «долгой» игры?..

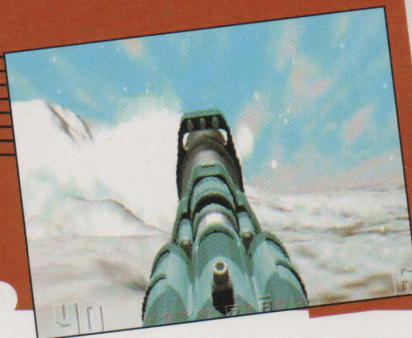
Да, но есть ведь и мультиплейерная часть. Ведь даже первый Quake известен больше сетевыми баталиями, нежели рассказами об ужасной Shub-Niggurath. Так как же обстоят дела с Z.A.R.-мультиплейер?

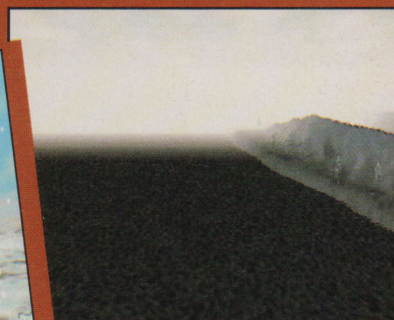
Тот самый легендарный «Z.A.R. Навигатор», с помощью которого можно найти серверы... пустые, к сожалению, серверы



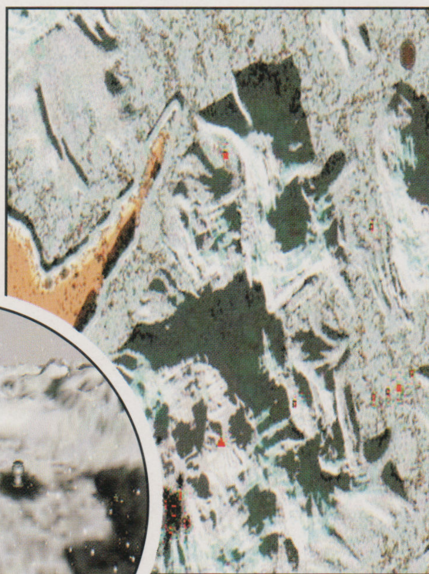








В свое время я был знаком с главой самого мощного Z.A.R.-клана в России. Этот глава, правда, больше хвалился, как он в очередной раз ездил к Мэддокс Гамез в оффис и выпивал с разработчиками. Но о мультиплейерной игре в Z.A.R. он отзывался более, чем положительно. Но это было, как говорится, «давно и неправда»...



Карта очень похожа на карты из «Трайбс». Да, собственно, и местность схожая. Правда, игры абсолютно разные по направленности, хотя и 3D-Action.

На официальной страничке Maddox Games (www.maddox.aha.ru) висит небольшой список серверов с Z.A.R.'ом. Учитывая, что связь у меня ниже среднего, я сразу подумал, что пинг будет выше крыши. Но, как оказалось, зря боялся. Связь отличная (не зря разработчики, будучи в курсе о состоянии МГТС, написали, что можно и по модему играть). Но проблема в другом — я запустил «Z.A.R. Навигатор», перещелкал все серверы, указанные в списке, и не нашел НИКОГО, кто бы играл в Z.A.R. «Нахальство», — подумал я и дождался ночи, того времени суток, когда активность сетевых баталий повышается в несколько раз. Но... и ночью никто не пришел.

Все 23 миссии для одиночной игры штучно выверены и теперь годятся к одиночному потреблению. Правда, миссии ОЧЕНЬ сложные.

Судя по всему, серверы эти существуют для частных разборок. Типа назначил дуэль приятелю, вы договорились и полезли на один из серваков выяснять отношения, благо, вам не помешают. А насчет всеобъемлющих сетевых войн никто и не заикался. Ох, не хорошо это, очень не хорошо...

Итак, с играбельностью мы закончили, надо перейти и к другим параметрам. Начнем с системных фич.

Олег Медокс очень любит различные технологии. Например, шлемы и очки виртуальной реальности. И, соответственно, вживляет поддержку этих технологий в свои игры. Z.A.R. Mad Space — первая в России, а


Долгожданный телепортер. Самое обидное в том, что буквально перед выходом можно напороться на противника или естественного врага, который и убьет вас за десять секунд до следующего уровня...

Взрывается почти все, включая горы. «Шариковое» оружие раскалывается на несколько частей, которые, в свою очередь, разносят землю в пух и прах. Правда, боеприпасы ограничены, хотя их запас на уровне постоянно возобновляется, сравнять холмы с землей в две минуты не удастся. Играть вы будете, естественно, на земле и под водой, в безлунную ночь и в солнечный день. Ну а количество разрешений... В стартовом меню есть варианты запуска Z.A.R. Mission Pack под Direct3D (самый, пожалуй, тормозной режим — даже Voodoo2 не очень любит на нем бегать, к тому же во второй миссии игра у меня просто вылетала в «Винды» с ошибкой), под DOS без примочек, под DOS с MMX, под «Виндовс» и, наконец, под «Виндовс» с MMX. Плюс у каждого варианта можно поменять разрешение и количество цветов. У Direct3D-версии установки находятся в файле zar.ini, а все остальные настраиваются прямо в игре. Самое оптимальное решение — запускать под Win_MMX в максимальном разрешении X-VGA. Будет похоже на нечто среднее между Delta Force и Tribes.

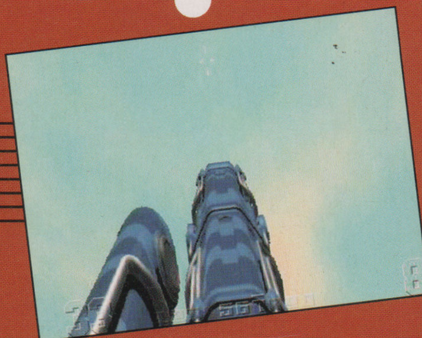
Z.A.R. Mad Space — первая в России, а может, и в мире игра, позволяющая разговаривать через микрофон с сетевыми противниками.

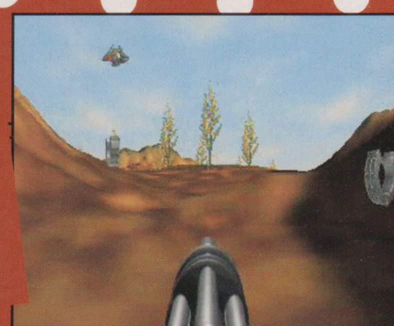
Это любовь

Кстати, Z.A.R. жутко хочется сравнить не столько с иностранными проектами (похожих я не видел вообще — разве что Delta Force, но там был реализм, а здесь у нас sci-fi), сколько с патриотично-отечественной «Русской Рулеткой 2» (где-то тут рядом в «Обойме» должна быть). Но — нельзя, игры немного разные, хотя движки имеют некоторую похожесть. В обеих играх можно делать высоченные прыжки, правда, в «Зоне» вы после падения можете серьезно изменить показатель здоровья в худшую сторону. В обеих играх вы сражаетесь против злобных роботов (в PP2 — только в первой миссии). В обеих играх есть миссии ночью или днем. В обеих играх можно упасть в водоем (только в Z.A.R. можно и умереть: вода там кислотная). Ну и то, что обе игры наши, русские, тоже своего рода сходство...

Жуткое количество различного оружия, причем оно не столько количественно, сколько качественно. Ракеты, хотя по мощности примерно одинаковы с пушкой, но все же сильно от нее отличаются, пулемет всего лишь одного вида, а мины и гранатомет — это вообще две большие разницы, ну а огнемет... в «Кингпине» он все же получше был. Оружие в массе своей доступно уже с третьей миссии, правда, именно в третьей миссии и приходится метаться между пушкой, ракетами и



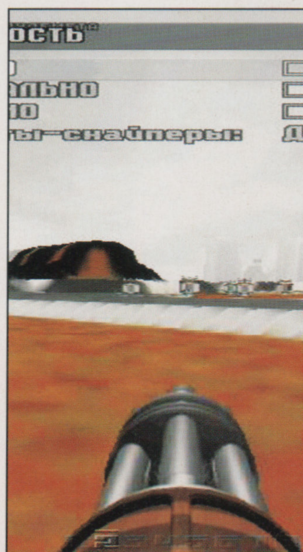


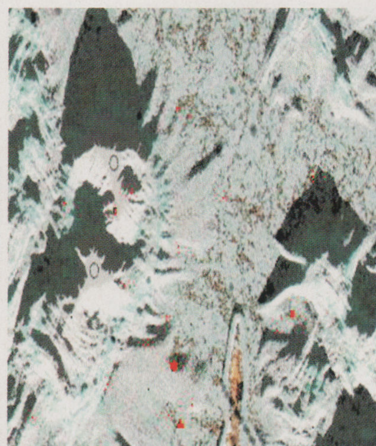


Движок можно назвать своеобразным. Взрывается почти все, включая горы.

может, и в мире игра, позволяющая разговаривать через микрофон с сетевыми противниками. Но! Если полтора года назад Z.A.R. выглядела как чудо из чудес, то сейчас Mission Pack на старом движке, хотя и переделанном в Direct 3D, выглядит, мягко говоря, неудачно. Кстати, я так понял, что игра выпускалась для поклонников — презентация Z.A.R. Mission Pack состоялась 20 июля исключительно для фанатов (один даже выиграл у Медокса коробку с долгожданным продолжением), так как акция прошла в некоторой скрытности от журналистов. Похоже, что одни фэны и будут в Z.A.R. Mission Pack играть. Но не по Internet'у.

Впрочем, движок можно назвать своеобразным.

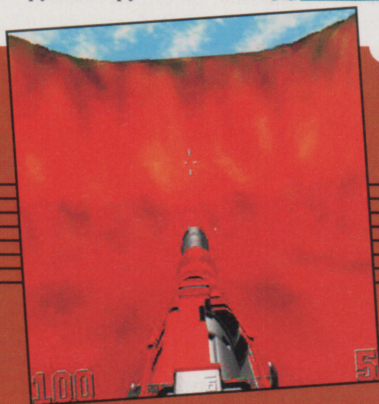




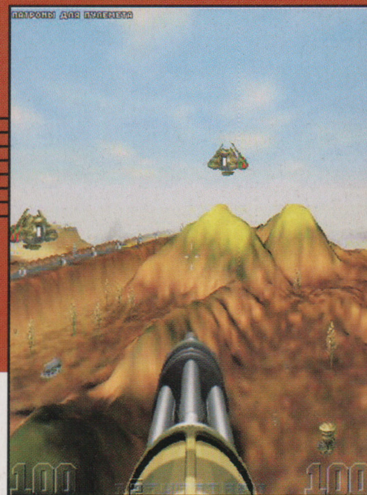




пулеметом, так как врагов видимо-невидимо, а уничтожать надо всех, иначе они уничтожат тебя вместе с конвоируемым грузом.







Дополнительных приспособлений в игре нет, *оружие, телепорт и здоровье* высвечиваются на карте, противника необходимо искать, положившись на n+5-е чувство. Частенько роботы залетают/заезжают со спины и атакуют без предупреждения. А в первой миссии бегать вообще приходится задом (нет, на этот раз обойдемся без «Backspace два раза».

Межсезонье

Много карт — это много красочной местности. Как там в ММ7 про Таталию было? «Ну и регион у нас — на юге болота, на севере заснеженные горы!» Примерно нечто в том же духе имеет честь присутствовать в Z.A.R. Mission Pack. Первая миссия состоит из красной до сумасшествия земли (не зря издателем «Зоны» и «Шизариума» выступает одна фирма — «Новый диск») и зеленых до умиления холмов.



Естественный враг под кодовым названием Volcano Vulgaris, то есть вулкан самый что ни на есть обыкновенный.

Вторая — гористая, покрытая снегом местность, плавно переходящая в невысокие пустынные каньоны. Ну и так далее. Всего двадцать три миссии с изменяемым ландшафтом, с горами, которые вполне деформируются при должном усердии. Но никаких вам полигонов, иначе тормоза были бы. Все-таки хочется сказать спасибо Олегу Медоксу за то, что движок не изменили. Интересно, каким будет «Ил-2 Штурмовик» (следущая заявленная игрушка от Maddox Games)? Говорят, на этот раз пожертвуют системными

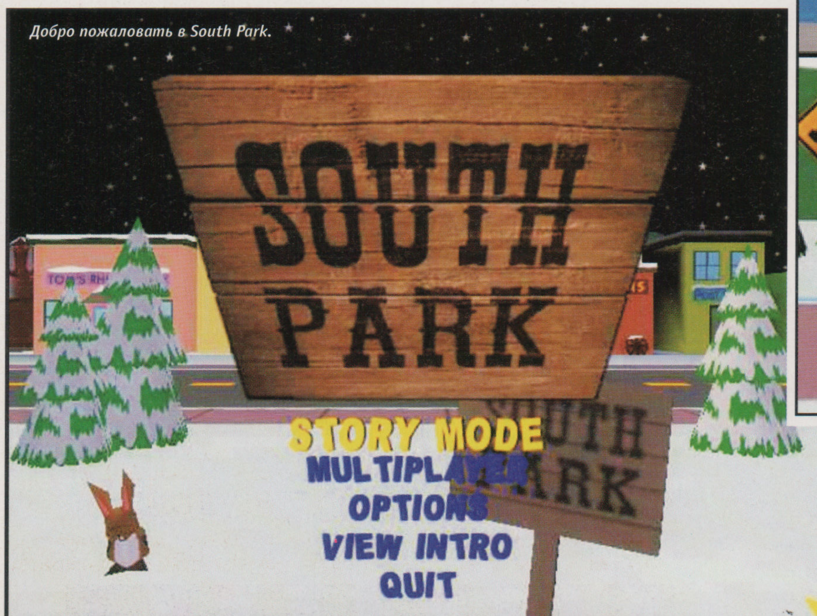
Жуткое количество различного оружия, причем оно не столько количественно, сколько качественно.

требованиями в угоду техническому прогрессу...

А теперь десерт — музыка. Это что-то! Это просто... улет! Вот здесь музыку точно можно сравнивать с аналогом из «Русской Рулетки 2». На этот раз все по-честному, музыка записана на компакт, то есть ее можно на любом CD-плейере проиграть. Вторую миссию я прошел на всех трех уровнях сложности: уж больно там музыка красивая, под нее как раз хорошо бегать да врагов отстреливать...

Самый сок

Наше. Доморощенное. Смотреть приятно, играть — не менее того. Хорошая такая, по аркадности напоминает даже «Команч», по управлению — «Русскую Рулетку 2». Красивая, хотя и на старом движке (зато без тормозов). Музыка опять-таки классная. В общем, как говорят мои коллеги, must have. MG



Добро пожаловать в South Park.



Алена Приказчикова

SOUTH PARK

Оболтусы из Южного Парка

Зима давно прошла, и если вы еще не наигрались в снежки, то смело можете приобретать аркаду **South Park** компании-разработчика Iguana и компании-издателя Acclaim.



Паспорт

SOUTH PARK

Жанр: 3D-action/аркада
Разработчик: Iguana Entertainment
Издатель: Acclaim Entertainment

URL www.acclaim.net

Системные требования:
ОС: Win9X
Процессор: P 133 МГц
RAM: 32 Мбайт
3D-accelerator, 73 HDD

Игра эта создана по мотивам очень популярного одноименного юмористического мультфильма, который уже не первый год смотрят дети и взрослые на территории Соединенных Штатов и Японии. Однако смотреть этот мультик детям я все же не рекомендовала бы. Почему это так, а не как-то иначе, вы узнаете ниже.

Герои игры все те же, что и в мультике, американские детишки: Стенли, Кайл, хитрый толстяк Картмен и ребенок-одуванчик Кенни.

Кенни — эдакий безобидный, бессловесный ребенок, которого в каждой серии мультфильма и на каждом уровне игры убивают. Ничего не попишешь, всегда есть кто-то, кому больше всех не везет, и на кого летят все шишки. Судьба у него такая. А сюжет игрушки незамысловат: где-то в необъятном космическом пространстве случилось так, что все зло, которое только нашлось во вселенной, собралось на одной-единственной комете, и комета теперь летит аккурат в Южный Парк. Ну, кому же еще, как не четырем раздолбаям, доверить спасать любимую планету от вселенского зла и высадившихся в городке инопланетян. Вот они и спасают, как могут. Летящая на всех парах к Южному Парку «злая» комета подействовала на город очень своеобразно: озверели, точнее, обезумели все домашние животные — от индеек до коров... Добавьте сюда еще инопланетян, прилетевших на комете, кукол-убийц, роботов и т. д.

Для того чтобы с ними бороться, у вас под рукой будут снежки, игрушечные (само собой) автоматы, дартс, шары из пластмассы и всякие другие полезные штуковины.

Теперь немного о процессе самозащиты. Вот как вы обычно лепите снежок? Правильно, набираете пригоршню снега и лепите, а затем кидаете в кого хотите. Да, ребятки тоже кидают снежки в кого хотят. Милые такие детишки. Но при этом они предварительно на него мочатся...

Только так снежок получает силу боевого оружия, только так, по этой сверхзасекреченной технологии обработки, он приобретает свою исполинскую силу. Враг будет повержен. М-да. Не знаю, как вы, а автор теперь смотрит все «детские» мультфильмы по телевизору с большим подозрением.

Задания милым детишкам дает противный негр-толстяк с надписью Chief на майке, который ко всем прочим своим недостаткам еще и на протяжении всей игры с женским полом развлекается.

Но это еще не все, «ребенки» всю дорогу ругаются матом и вообще ве-

дут себя абсолютно непристойно. Все действо сопровождается пошлейшим юмором и всяко-разными скабрезностями. То и дело слышно: «Stop that, you butt-licker!» или «Now it's my turn to kick some ass!». Ну что, дадите вы своему ребенку поиграть в эту игру или посмотреть мультик? Ну, дадите, конечно, пусть это лишний раз докажет, что вы прогрессивный папаша или мамаша. Все равно же где-нибудь наиграются.

Может быть, если учитывать все вышесказанное, играть ребенку в эту игру, конечно, не следует, но, с другой стороны, играть взрослому в нее становится скучно примерно на третьем уровне. Обусловлено это тем, что уровни и задания практически ничем не отличаются от предыдущих. Так что скука смертная вас должна обуять примерно после третьей или четвертой смерти бедного Кенни. Никаких загадок, таинственных манускриптов и паззлов в игре нет и в помине. Так что вся ваша задача заключается в том, чтобы смотреть в экран, чувствовать себя, как карлик (рост-то детский), и в тупом остервенении жать на кнопку Fire. Тоже мне оружие — снежки с подмоченной репутацией, коровьи лепешки, летящие с коровьей пусковой установки, и прочая гадость.

Игра разделена на 5 эпизодов-уровней, в каждом эпизоде по четыре карты.

Каждый эпизод начинается с того, что вы должны найти остальных оболтусов и оружие, чтобы было чем обороняться. Найдите всех защитников, потому что у каждого найдется что-то новенькое и нужное вам из оружия. Далее вы уничтожаете все подозрительное, что дышит, движется и попадается вам на пути. Вместо показателя жизни вполне понятно, почему используется показатель настроения, игра-то юмористическая в первую очередь. Когда ваше настроение кончается, ваш герой просто обкладывает всех трехэтажным матом и уходит с поля боя, приобретая статус злючки и придурка.

Никакой крови в игре вы не увидите, убиенные враги просто распадаются на составляющие и исчезают. Разработчики игрушки, видимо, поиздевались, позаботившись таким образом о психике малолетних игроков. Ну, это если не вспоминать всего остального, что они в игрушку понапихали. Самые большие враги в игре — Танки, и вам лучше уничтожить их за чертой города. Если они, не дай Бог, въехали в город, вам нужно их быстренько уничтожить, иначе Танки South Park спалят.

С графикой в принципе полный порядок, движок от Turok. Рисованы объекты и герои довольно забавно. Ребятишки все такие разноцветные и кругленькие, трехмерные анимашки, словом. Визуально все выглядит довольно симпатично, и город прорисован со всеми закорючками, ему положенными. Разрешение 640 x 480 — и только. Текстура — плоскость, на которой реденько натыканы объекты. Правда, видно все прекрасно; повторюсь, все прорисовано и «облизано».

С интерфейсом тоже не совсем все весело. Основная менюшка слишком громоздкая, и ею сложновато пользоваться. Кстати, хэлп-файла в игре не существует. И посему основная проблема — управление героем. Помните, мы рассказывали про игрушку Resident Evil 2, где основным минусом была невозможность сохраняться в любом месте игры? Здесь та же история. Убьют, будете проходить уровень заново. А когда вы убьете главного злодея-босса с 400 его приспешниками (gobblers), игра перезагрузится и вернет вас на начало карты.



Шеф, точно маньяк

Озвучание игры безупречно, и то только потому, что ее озвучивали те же самые артисты, что озвучивали и мультфильм. Вопли вражьих существ и звуки оружия и приспособлений вполне сносны. Сопроводительная музычка диковата, но соответствует. AI — да нет тут почти никакого AI, так, намек один. Многопользовательская игра намного привлекательнее, чем игра в одиночку.

В ней вы можете играть практически любым героем игрушки. Например, играя за Картмана, вы можете насладиться тупостью своих оппонентов значительно больше, нежели играя за кого-то другого.

И напоследок маленький совет. Для того чтобы использовать коды к South Park, во время игры нажмите Escape, зайдите в Options, нажмите кнопкой мышки в нижний левый угол и смело можете вводить коды. Например: BEEFCAKE (Бессмертие) или SWEET (Все оружие и патроны).

Наверное, фанаты мультфильма оценят эту игру по достоинству, но для тех, кто никогда мультфильма не видел, всего того, что насочиняла Iguana, будет слишком мало. Это одна из тех игр, где содержание перепутали с концепцией. В общем так себе игрушечка, хоть и прикольная. MG

Когда ваше настроение кончается, ваш герой просто обкладывает всех трехэтажным матом и уходит с поля боя, приобретая статус злючки и придурка.







То и дело слышно: «Stop that, you butt-licker!» или «Now it's my turn to kick some ass!».

Вся ваша задача заключается в том, чтобы смотреть в экран, чувствовать себя, как карлик (рост-то детский), и в тупом остервенении жать на кнопку Fire.



Помаши Шефу ручкой.


ТРЕ
ТЫСЯЧ
РОССИЙСКИЙ КОМ



MAYDAY

Торик ака Торик

Запоздалый клон



Что-то у нас с риалтаймовыми стратегиями опять разброд сплошной образовался. Вроде бы TA: Kingdoms вышел да Dungeon Keeper 2 уже месяц как радует нас, а из цехов с пылу с жару готовится увидеть свет Tiberian Sun. Но... Помните стратегический бум позапрошлого года? За два месяца появились: Dark Colony, Outpost 2, Z, KKnD, 7th Legion и еще пара игрушек. К счастью, сейчас у нас есть из чего выбирать, причем выбор весьма и весьма неплох. Как правило. А из правила — **свое исключение**. В виде **Mayday**.

Паспорт

Mayday

Жанр: RTS
Разработчик: Boris Games
Издатель: JoWood
URL http://www.jowood.com

Системные требования:
ОС: Windows 95/98
Процессор: P133/PII
RAM: 16/64 Мбайт

Жили-были три враждующие группировки. Враждовали они не потому, что были группировками и враждовать кроме как с собой не могли, а потому, что чего-то им в этом мире не хватало. Чем ближе по роду оппоненты, тем больше они воюют, ведь им необходимы совершенно одинаковые ресурсы. Судя по всему, не хватало им личного пространства, так как основной целью каждой миссии является всеобъемлющий захват всех окружающих земель. В итоге вы захватываете весь мир, смотрите финальную вставку, удаляете игру и, сложив ручки на коленях, ждете Tiberian Sun. Есть и другой вариант, больше подходящий для этой игры: не покупать ее вообще, а пойти поиграть в DK2 или в Jagged Alliance 2 — все одно стратегии. А этот ваш «Мэйдэй» — ерунда распоследнейшая, что в него играть?

Коллекционер оружия

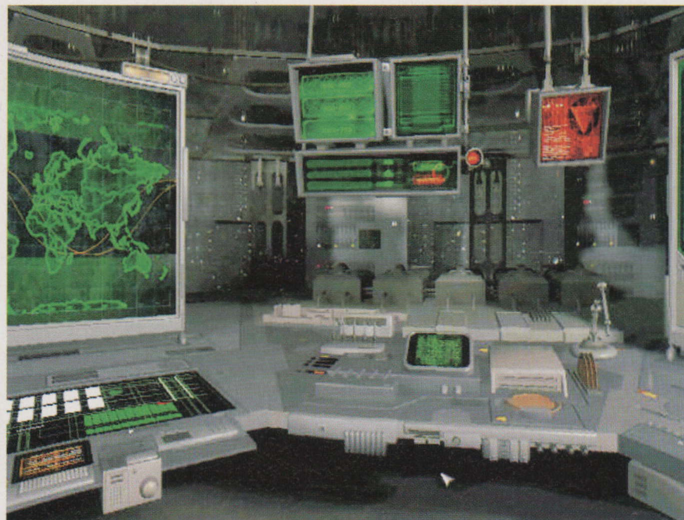
JoWood — это немецкий вариант нашей «Буки», проталкивающей в мир компьютерные игры производства вольных разработчиков своей страны. Прошлогодний Industry Giant, полностью изгадивший светлые идеи каптиализма и Transport Tycoon Deluxe, затем Die Völker, слизавший идеи с Settlers 1–3 (это мнение автора, не обязательно совпадающее с мнением редакции. — *Прим. отв. ред.*), что создали их же братья германцы Blue Byte, ну и, наконец, полностью скопированная с C&C и немножко с Fallen Heaven стратегия **Mayday**, о которой и идет речь.

Собственно, сама игра начинается с выбора стороны. Некий Юж-

ный азиатский блок, Союз американских континентов и что-то совсем уж дальневосточное. Происходит все в 2051году. Каждая сторона отличается видеовставками и местом прохождения миссий: Австралия, превращенная в подобие Техасской дороги с шоссе и космическими тарелками-сателлитами по бокам; Россия с совершенно нераспознаваемым ландшафтом...

Основной колорит вносят представители каждой из трех групп. Особенно мне импонирует азиатский начальник, похожий на эдакого Тараса Бульбу в отставке. Приветствует по-русски, разговаривает на английском, но от имени азиатского альянса. Такая вот разносторонняя личность. Как и двое его конкурентов.

После определения себя в одну из ипостасей вы оказываетесь в штабе, где можно либо направить финансы на изобретение очередного могучего танка, нагруженного



встречу. Заблуждался, признаю. Нет, все в порядке, 320x240 здесь и не пахнет. Тут даже

Deadlock или Fallen Heaven, кидают играющего в крайность, заставляя его выйти из игры незамедлительно. Размеры юнитов — отдельная тема для разговора. Огромный робот, аналог инженера из C&C, подходит к вражескому зданию, и — вуаля! — билдинг полностью в вашем распоряжении. У меня глаза просто на лоб полезли, когда к ма-асенькому такому зданию подбежал огромадный робот, размером не уступающий двум таким зданиям, и просто пропал. Я уж думал, сейчас здание раздастся вширь и вглубь, — ан нет, просто цвет поменяло. Судя по всему, робот с собой таскает краску и олифу, чтобы в кратчайшие сроки здания перекрашивать. Другое дело, что к тому же зданию может подбежать вражеский инженер...

Зато игрушка полностью трехмерна! Там есть ландшафт, горы, низины и все такое. Проблема в том, что из-за жутких тормозов ничего использовать нельзя.



Гнусавый голос за кадром: «Три расы сошлись в едином бою не на жизнь, а на смерть. Победившая сторона получает в награду планету ЗЕМЛЯ!»



Гордость разведслужбы Азиатского блока — шпион. Готов предоставить за деньги информацию, которую в нормальных играх выдают хоть завались. Информацию можно купить, проверить, затем перезагрузиться и, не тратя денег, быть подкованным и готовым к битве.



Эта картинка вам ничего не напоминает? На дворе уже Tiberian Sun вот-вот засветит, а они все под первый C&C косят... Странно, товарищи.

ракетами до полной неузнаваемости, либо посетить личного шпиона, который за небольшое вознаграждение доставит вам информацию. Например, расположение вражеской базы на карте. Или количество танкостроительных заводов, находящихся в подчинении у врага. В общем тратиться на него не стоит: пара приемов типа Save/Load выдадут вам всю необходимую информацию. О, если бы не тормоза...

Ну а потом, естественно, миссия...

Перед тем, как приняться исследовать **Mayday**, я просидел где-то с полтора часа за компьютером, в сотый раз гоняя C&C Gold. Уже через час, играя в **Mayday**, я думал, какие же в этом «Конквере» интересные миссии: не надоедают, не забываются в отличие от абсолютно однообразных уровней «Мэйдэя». Я уже стараюсь не заикаться о разнообразии юнитов.

Гранатовый

Немножко о том, что спасет мир — о красоте. Я искренне полагал, что после Man of War 2 более отсталой в технологическом плане игры я не

1024x768x256. Но... посмотрите на скриншоты, а? Что вы там видите? Относительно хорошую графику, да? А теперь представьте: курсор в двух вариантах (наведен на ми-

Мне импонирует азиатский начальник, похожий на Тараса Бульбу в отставке. Приветствует на русском, разговаривает на английском от имени азиатского альянса.

шень и не наведен), анимированный по три кадра на каждый. Этот курсор двигается по экрану со скоростью черепахи-инвалида. Иногда, если повезет, курсор останавливается над юнитом или зданием. И тогда нужно ловить момент — кликайте! Затем нужно еще пару минут пытаться подловить врага и снова кликнуть. Попробуйте выполнять эти действия всю игру...

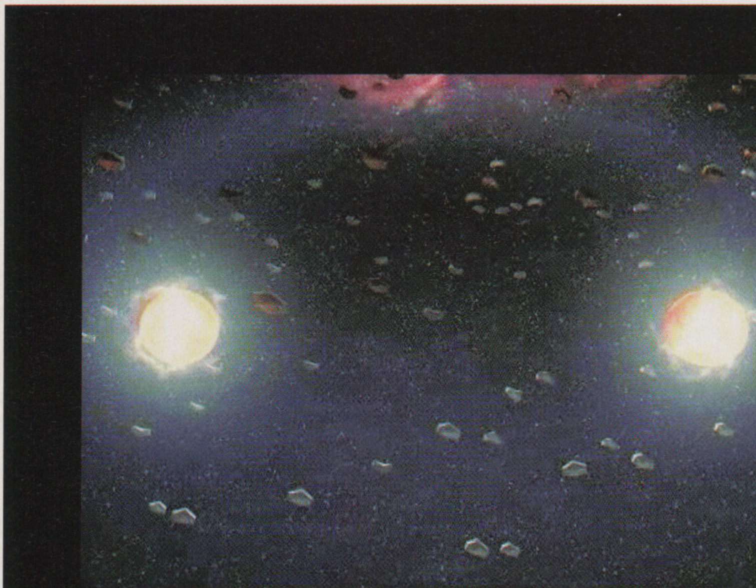
Спецэффекты — это то, чем гордится JoWood (точнее, не сама она, а непосредственные разработчики, фирма Boris Games). Такие двухцветные взрывы, младшие братья спецэффектов из какого-нибудь

К счастью, есть пара удобных фич. Чтобы посмотреть полоску здания? достаточно навести курсор? и все будет ОК. Или вот турель. Построил — можешь перевезти ее на грузовике в любое место.

То курсор мимо нужного места промахнется, то еще что-нибудь случится. Зато есть пара удобных фич. В «Конквере», чтобы посмотреть полоску здания, надо было его (здание) выделить. Здесь же достаточно навести курсор на здание, и все будет ОК. Или вот турель. Построил — можешь перевезти ее на грузовике в любое место. Оригинально. Но ненастолько, чтобы расписывать эти «фичи» в заставке инсталляции! И зачем было с таким упоением показывать возможность создания отрядов (Ctrl+цифра)? Это же еще в том же C&C было реализовано, к тому же в современных играх каждый юнит имеет циферку в углу, показывающую его принадлежность к отряду. Вы уже, наверное, догадались, что в «Мэйдэй» этим и не пахнет.

«Mayday!» — кричат подбитые летчики, надеясь, что их услышат и спасут.

«Мэйдэй!» — кричат разработчики (на ум приходит: «Boris, ты не прав»), надеясь, что их игру увидят крупные издательства. Не повезло. Бывает. MG





Все бы хорошо, да только спрайтовые корабли на трехмерной карте выглядят как-то... Хммм... Неубедительно, что ли. В наше-то время.

MALKARI

Василий Балуев

Короли космических карьеров

Космические стратегии — один из самых старейших жанров в истории компьютерных игр, но, к сожалению, его редко ценят так, как он того стоит. Хотя бывают исключения. Вспомним хотя бы серию **Master of Orion**. Именно эти игры можно считать родоначальницами жанра, в котором нужно исследовать новый, девственный мир, а потом заэксплуатировать его до потери сознания.

Надо сказать, что Malkari от Interactive Magic не претендует на звание родоначальника нового сериала. Это просто еще одна игра, которая заставляет игрока путем сложной комбинации научного и технического развития приложить все возможные усилия для прогресса созданного им общества. Предыстория странного мира Malkari весьма интригующая. Жила-была себе Малкарианская цивилизация, никого не трогала. Не чета нам, тотальным геноцидом и техногенной эрозией не увлекалась, существовала в трогательном единении с природой, а потому поднялась на неимоверные научные высоты. Это у нас до сих пор величайшим достижением человеческого гения считается механизм, сконструированный «великим уравнителем» полковником Кольтом, а они и без него жили-поживали, знаний и добра наживали. Но пришла беда. Нежданно-негаданно. Разразилась вдруг фатальная катастрофа, практически уничтожившая некогда великую цивилизацию галактики. Вот так все простенько и со вкусом. Вот она была — и нету. А почему, собственно, спросите вы? А потому, что катастрофа. А какая? Фатальная. Каков вопрос, таков ответ. И вообще, не приставайте с глупыми инсинуациями, какое вам дело до этих малкарианцев? Померли и померли. Малкари с возу, землянам легче.

А если серьезно, то забралась в их систему приблудная звезда, да как треснет по местному светилу. Взорвать не взорвала — силенок не хватило, но напакостила изрядно. Была одна звезда, стало две. А плюс — это далеко не всегда положительный результат. Изменились физические принципы, законы тяготения и все остальное. И остались от некогда великой цивилизации только рожки да ножки.

Но Малкари оказались весьма предусмотрительны. Подобно американцам времен «холодной войны», они понастроили везде практически неуничтожимые убежища-хранилища, в которых выжили

Паспорт

Malkari

Жанр:	космическая RTS
Разработчик:	Interactive Magic
Издатель:	Interactive Magic

URL http://www.imagicgames.com

Системные требования:

Процессор:	P133/P200 МГц
RAM:	32/64 Мбайт
HDD:	50 Мбайт
Видеокарта:	16-bit DirectX-совместимая

отдельные индивидуумы. И через тысячу лет, когда взбаламученное взрывом мироздание начало потихоньку успокаиваться, «остатки цивилизации» высунули свои носы из убежищ, понюхали воздух и решили, что жить не только можно, но и нужно. И начали возрождать былое могущество, памятуя о вечном принципе «весь мир до основания, а затем...». Вот этим «затем» вам и предстоит заняться.

Поскольку свято место пусто не бывает, то выжившие быстренько поделились на пять группировок и начали развитие прогресса по принципу «выживает сильнейший».

Игра представлена трехмерной картой системы двойной звезды и цепочкой из дюжины мелких и не очень астероидов. Именно эти обломки космических кирпичей вы должны исследовать в поисках затерянных хранилищ для увеличения могущества

Кстати,

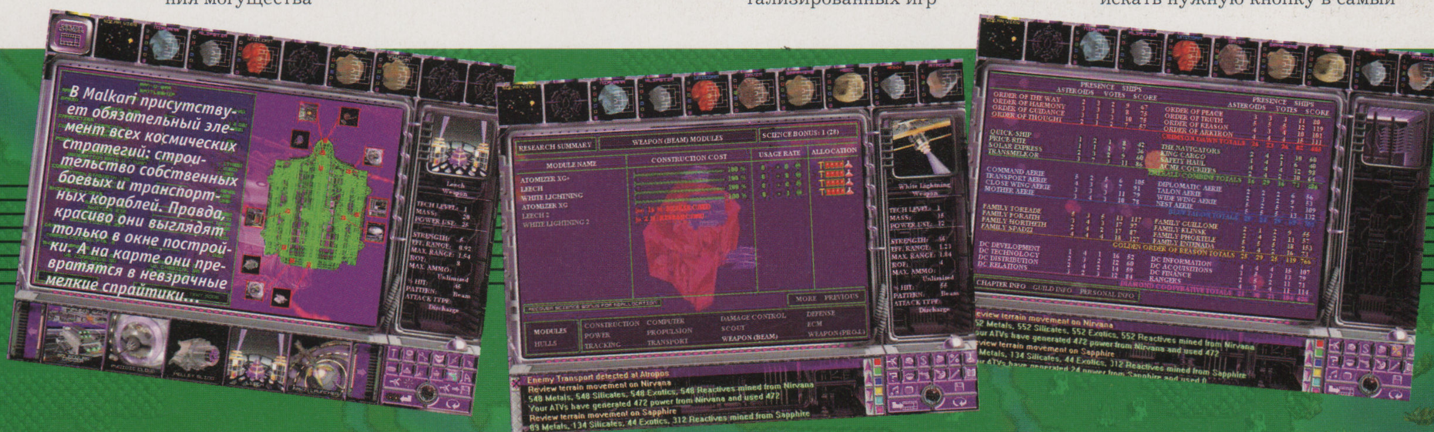
здесь нет статических элементов. Подвластные вам астероиды каждую секунду норовят уползти на территорию наиболее вероятного противника.

то, что вы уже захватили. Не успеешь оглянуться, как твой глубокий тыл уже на передовой линии.

Каждый астероид имеет поверхностную карту, где вы можете разместить горнодобывающую и перерабатывающую промышленность, боевые подразделения и другие не менее важные здания, вроде Департамента среднего образования или Комитета санитарного контроля общественных туалетов.

Несмотря на оригинальную систему космогации, Malkari включает и традиционные элементы космических стратегий. Таких, например, как проектирование космических кораблей, без которых в астероидном пространстве как без ног.

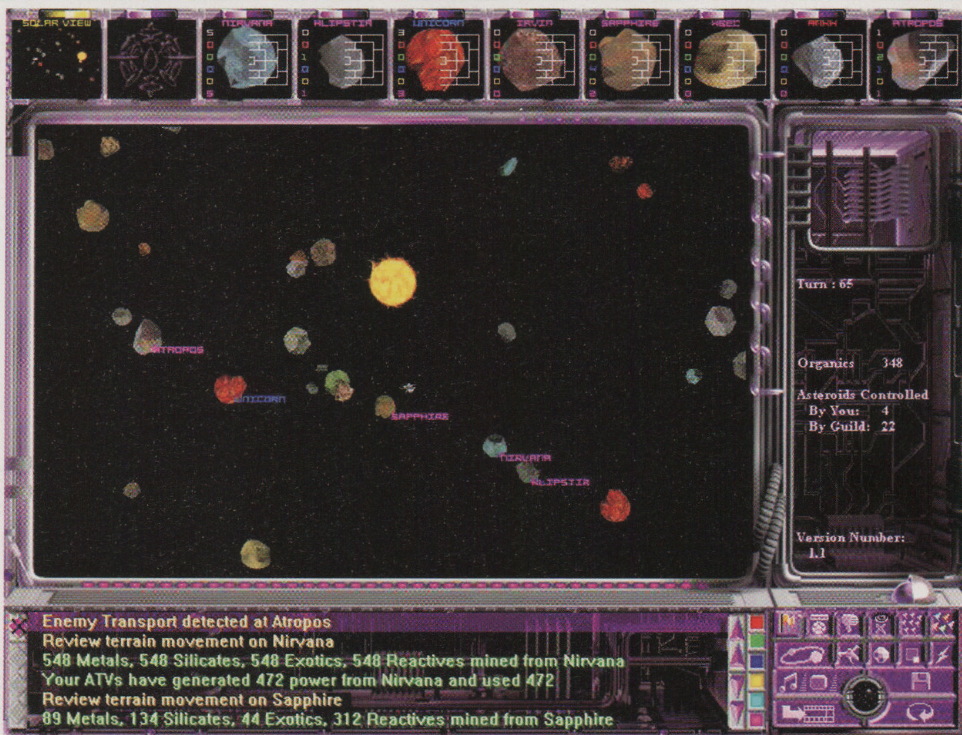
К сожалению, у всех высоко детализированных игр есть одна общая беда — система управления. Или она займет целый экран, так что игровое пространство будет в маленьком окошке в левом верхнем углу (бывало и такое), или придется выпускать целый учебник по управлению интерфейсом. Разработчики выбрали промежуточный вариант. Интерфейс не заставляет вас проводить многоходовую комбинацию щелчков по клавишам, чтобы получить информацию о том, сколько кораблей у вас стоит на том или ином астероиде. Зато разобраться в нем можно только с пятой бутылки. Не помогает даже информационный фильтр, который сердобольные разработчики вставили в игру. Вы можете выбрать, какую информацию хотели бы получать в первую очередь, но тогда масса полезных данных остается «за бортом» и приходится судорожно искать нужную кнопку в самый



В Malkari присутствует обязательный элемент всех космических стратегий: строительство собственных боевых и транспортных кораблей. Правда, красиво они выглядят только в окне постройки. А на карте они превратятся в невзрачные мелкие спрайтики...

своей гильдии. Полное доминирование в системе — благополучный финал. Если нет — извините, подвиньтесь, желающие найдутся.

В отличие от других космических стратегий игра весьма динамична. Эта динамика выражается вовсе не в мельтешении на экране сотен мелких космических кораблей и боевых подразделений. Это мы уже проходили. Космос как минимум трехмерен, если не считать подпространства и параллельных измерений. Так что жить вам придется в истинно трехмерном мире. И корабли, и космические объекты передвигаются не только в горизонтальной, а во всех трех плоскостях. Весьма оригинальный подход к космической навигации, довольно точно отражающий особенности передвижения в межзвездном пространстве. Здесь нет статических элементов. Подвластные вам астероиды каждую секунду норовят уползти на территорию наиболее вероятного противника, так что приходится постоянно соображать, где вы находитесь и как защитить



неподходящий момент. Например, экран дипломатии великолепно информирует вас о состоянии дел в пределах вашей собственной гильдии. Это радует.
Но одновременно он выдает данные о взаимоотношениях с семью ближайшими союзниками и остальными четырьмя гильдиями. Так что далеко не всегда можно понять, кого надо по головке погладить, а кому и пинка дать.

Даешь ученым разрабатывать одно, а они параллельно занимаются чем-то совершенно противоположным и не нужным.

Тоже самое происходит с исследованиями. Даешь ученым разрабатывать одно, а они параллельно занимаются чем-то совершенно противоположным и не нужным. Халтурят без отрыва от производства.

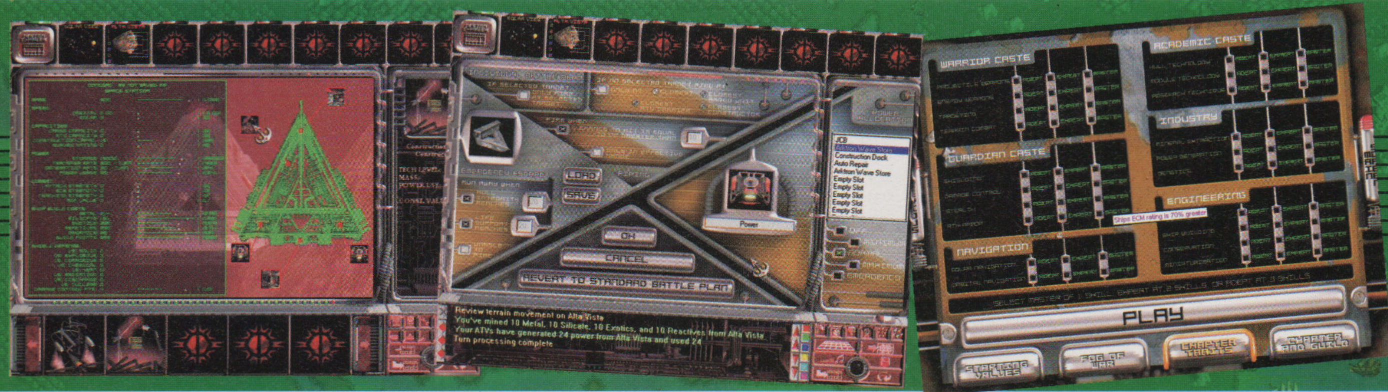
Все эти недостатки — не более чем недочеты разработчиков.
На это можно закрыть глаза, заткнуть уши и заклеить рот лейкопластырем. Но вот что простить нельзя, так это ошибки в графическом исполнении игры. Посудите сами. Если Interactive Magic хотят получать $30 с каждой коробки, то им стоило бы обратить больше внимания на то, что покупатель увидит на своем экране. В то время, как пространство имеет трехмерную графическую структуру, корабли представлены спрайтами в двухмерном изображении. И это конец XX века! Стыд и позор. Мало того, они еще и плохо прорисованы, на большом удалении отличить корабль от астероида можно только по размеру, да и то с хорошим увеличением.

Именно эти обломки космических кирпичей вы должны исследовать в поисках затерянных хранилищ для увеличения могущества своей гильдии.

Боевая система получилась у разработчиков на удивление хорошо, но вот графика и здесь хромает. Какой интерес среди прекрасного космоса управлять кучкой плохо прорисованных спрайтов? Говоря же о наземных баталиях, следует упомянуть, что они напоминают те shareware-игры, которые пишутся «на коленке» любителями Бейсика (если вы еще помните, что это такое).

В принципе, можно было бы простить Interactive Magic и графику и даже интерфейс. Но только в том случае, если бы речь шла о серьезном, глубоко детализированном wargame, вроде East front. А так... Простите ребята, но это не работа, это вышибание денег из не слишком толстых кошельков игроманов. Хоть AI сделали бы толком. Так нет. Играть в Malkari рекомендуется при наличии нескольких составляющих: безнадежное поклонение космическим стратегиям, наличие нескольких страдающих подобным заболеванием друзей и несколько компьютеров, которые можно тем или иным способом объединить в сеть. Только тогда вы сможете получить хотя бы толику удовольствия от этого симулятора космической стратегии.

В мире слабеньких real-time стратегий Malkari может держаться на высоте только за счет глубины и масштаба, более свойственных пошаговым играм, столь любимых компьютерными Марксами и Энгельсами, Бонапартами и Суворовыми. К сожалению, Interactive Magic, судя по всему, торопились с выпуском игры к какому-то внутреннему юбилею, а потому не нашли времени для отладки всех шероховатостей и неровностей, то и дело встречающихся в игре. MG





На поверхности астероида можно строить разные наземные сооружения, выполняющие общую важную задачу: добычу ценных минералов, поддерживающих экономику.



Дениска Киселев

HEAVY GEAR 2

Легкие гири

У большинства сознательных игроков жанр роботосимуляторов ассоциируется с MechWarrior. И делала первые «Мехи» славная фирма Activision. Да вот незадача: не срослось что-то у нее с FASA (автором вселенной Battletech, где эти «мехи» живут), и продала FASA лицензию конкуренту MicroProse. Вот и пришлось Activision на голом месте высиживать нечто новое, материализуя из воздуха **двухколесное приспособление на педальном ходу**. Зайти в поисках решения слишком уж далеко не удалось — ведь не один Battletech на белом свете. Вон у Dream Pod 9 с ее Heavy Gear почти все то же самое, только вид сбоку. Роботы есть, шагают и прыгают, и размерчик подходящий (ну, допустим, как раз размерчик у Heavy Gear другой. — *Прим. отв. ред.*), почему бы не сделать?



Паспорт

Heavy Gear 2
Жанр: роботосимулятор
Разработчик: Activision
Издатель: Activision
URL http://www.activision.com

Системные требования:
ОС: Windows 98
Процессор: Pentium 200/P-II 366
RAM: 32/128 Мбайт
Direct 3D

Только вот не удался первый Heavy Gear. Все вроде бы как надо, но что-то определенно не сложилось, а в результате — откровенно средненький продукт получился. Фанаты, само собой, взвыли и на стенку полезли, но что делать? Только терпеливо ждать, что сделает MicroProse с MechWarrior.

И вот прошел год. На рынке материализовался MechWarrior 3 и Heavy Gear 2. Наблюдается интересный расклад: у MicroProse первый блин немножко скомкан и сыроват, а Activision учла все свои ошибки и выдала на-гора вполне конкурентоспособный продукт. И ведь не побоялись кардинально поменять все составляющие игрового процесса: от движка и физики до структуры миссий. И правильно сделали. На фоне всех своих кон-

курентов Heavy Gear 2 смотрится эдаким самородком (в хорошем смысле данного слова).

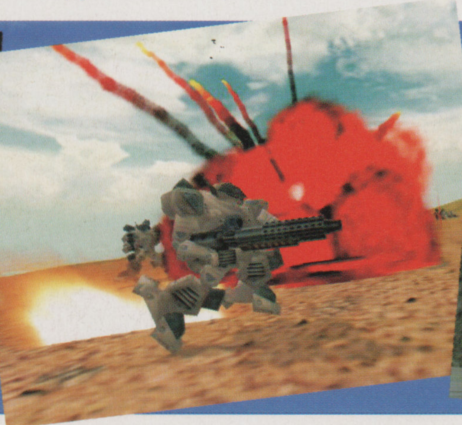
Действие Heavy Gear 2 происходит в игровой вселенной Dream Pod 9. Если попытаться вкратце обрисовать исторический бэкграунд и положение вещей, то это будет выглядеть приблизительно так: на дворе LXII век, прогресс достиг небывалых высот, человечество научилось летать куда надо и доставать кого следует, а в садах бурным цветом зацвела малина. И разухабилась в далеком будущем разная тварь. Хлеба нет, но полно гуталина и прочих принадлежностей для чистки воинских сапог и портупей. Оно и понятно — война. Воюют все против всех на далекой планетке, затерянной где-то у черта на куличках, и называется сия земля обетованная Терра Нова. Народ там подобрался разухабистый, гнет и налогообложение Земли-матушки давным-давно скинули и воюют исключительно за мировое господство в локальных масштабах. Наметилось и выделилось два крупных противоборствующих лагеря — Северян и Южан. Собственно, поделили шарик на два полушария, наштамповали танков и самолетов и устроили недетский пиф-паф. А чтоб жизнь медом не казалась, ввели в эксплуатацию Gear (от англ. «шасси, основа»), этакий механический каркас, на который можно навешать массу различных игрушек для взрослых дяденек-пилотов. Вот это было в первой части игры. Само собой, закончилось все это дело хэппи-эндом, дабы особо эмоциональные дитятки не плакали, и воцарились на Терра Нова мир, дружба и жвачка.

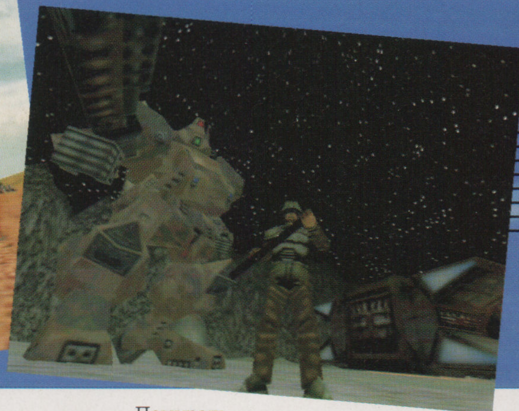
Железные «амбалы» отсутствуют как класс. Вместо них по сектору быстро и элегантно перемещаются небольшие Gear'ы. Да и вообще ребята веселые, на роликах кататься любят.

Так что не будет вам тупой мясорубки, даже не надейтесь. Хотите роботизированный Commandos? А придется...

Это если идеализировать. А если без прикрас, то события развивались по сценарию старого анекдота: «Такой-то год: мы выбили Южан с экватора. Какой-то там год: Южане выбили нас с экватора. Фиг знает какой год — прилетел космический флот Землян и выбил всех, кто под пушку попался, разбомбив самый крупный промышленный город». Предводители кланов почесали в затылке и решили, что каждый из них поодиночке для орбитального крейсера — не аргумент. А вот если вместе... то, в общем-то, тоже не аргумент, но надежда умирает последней.







Помирать, так с музыкой...

Из огня да в полымя

Что представляет себе читатель, услышав словосочетание «роботосимулятор»? Нечто неопределенной формы, в лучшем случае на двух ногах (худший случай классификации не поддается), громко топающее и изрыгающее пулеметный огонь во все стороны света. Эдакие огромные железные парни, стремящиеся покорежить друг друга как можно быстрее. По большому счету — одна толпа амбалов на другую толпу, и динамичность процесса превыше всего. Так вот, ничего подобного в Heavy Gear 2 вы не увидите. Скажу даже больше — железные «амбалы» отсутствуют как класс. Вместо них по сектору быстро и элегантно перемещаются небольшие Gear'ы. И свой маленький рост с лихвой компенсируют ловкостью и подвижностью. Да и вообще ребята веселые, опять же на роликах кататься любят, разве что плавать не умеют без специального рюкзака. Так что привыкайте.



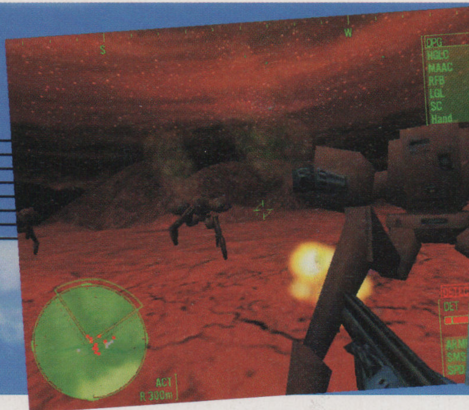
Вот представляете себе? Сидите вы, скажем, на бережку, ловите, скажем, форель, как вдруг прямо из воды выезжает на вас эдакий Gear. Да еще и не один. Да еще и на роликах. А он с вечера нырнул...

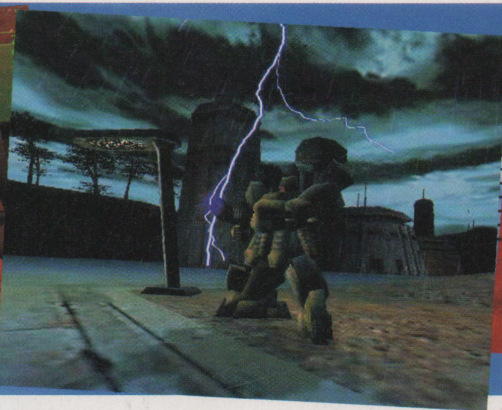
В самом начале сюжетной линии игры, развивающейся на протяжении компании из 30 миссий, вы являетесь командиром небольшого отряда механизмов — Black Talon Squad (клан Черного Когтя). По данным разведки, основная часть космического флота Землян дислоцируется на орбите планеты Caprice. Там же расположена точка нуль-перехода, позволяющая противнику быстро восстанавливать утраченные в битве боевые единицы. Для начала вам придется провести несколько отвлекающих операций на поверхности родной планеты Терра Нова, чтобы рассредоточить основную массу сил противника. Затем битва перенесется в открытый космос, где необходимо будет выполнить ряд диверсионных миссий, дабы ослабить ключевые элементы командной системы флота Землян и подготовиться к финальной атаке.

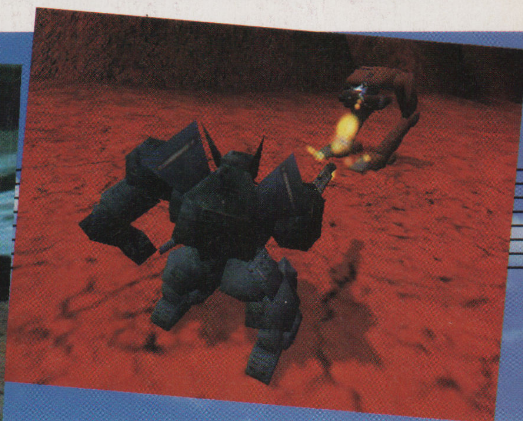
В начале игры миссии не отличаются особой сложностью, как правило, стандартные «иди туда, убей того». Но в процессе прохождения игры будут попадаться такие нестандартные задания, как, например, захватить командный чин противника либо проследить путь движения какого-нибудь секретного конвоя. Так что не будет вам тупой мясорубки, даже не надейтесь. Хотите роботизированный Commandos? А придется...

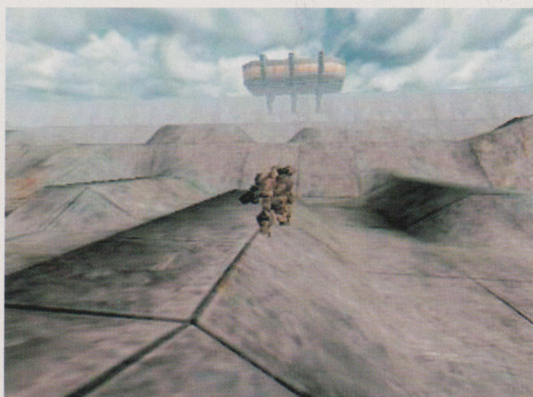
А это космические Gear'ы. Но тоже тяжелые. Летают, понимаешь, стреляют. Очень полезными свойствами обладают. Прямо эскадрон гусар











И хотя в игре есть несколько миссий, где вам предстоит поучаствовать в нескольких крупных разборках, но стратегическая составляющая является в Heavy Gear 2 доминантной. Разработчики постарались дать игроку все возможности для ведения тактического поединка. Используя карту общего обзора, можно задавать различные ключевые элементы пути, координировать движения как отдельных юнитов, так и целого отряда. В этом вся соль игры — тупая тактика «переть напролом» уже не спасает. Врага можно победить только скоординированными действиями целого отряда. Этакий локальный Multiplayer с компьютерными союзниками. И весьма, кстати, недурно получается.

Стратегическая составляющая является в Heavy Gear 2 доминантной. Этакий локальный Multiplayer с компьютерными союзниками

Купила мама коника...

В общем, обвенчали вас с вашим «коником» на веки вечные, и мотать вам в этой жестянке до конца игры, аки ворону в темнице сырой. Поэтому не мешает ее поподробнее изучить.

Всего в игре прослеживается около 20 различных механизмов (правда, далеко не всегда дают возможность выбрать лошадку по вкусу, подсовывая заранее сгенеренного робота). Причем это базовые модели, а при помощи достаточно простого, прилагаемого к игре редактора можно попытаться сконструировать свою собственную боевую машину (могу заранее сказать, что получится у вас далеко не самый лучший экземпляр).

На роботов можно навешивать различное вооружение и дополнительное снаряжение. Причем количество и качество экипировки ничем не ограничивается. Разработчики решили не вводить абстрактную «критическую массу», а пошли несколько другим путем. Так, если вооружили своего робота по последнему слову техники, то и враг на уровне будет — в три раза сильнее, нежели если бы вы пошли на обыкновенном gear-середнячке. Благодаря этому



Вот это коричневое, чуть правее центра экрана — паучок. Но очень большой. И дикий какой-то. Как вепрь. Тока на осьми ногах. Вепрь-осьминог. Само собой, из чугуния...

нововведению создателям удалось сохранить сбалансированность игрового процесса и исключить возможность использования заведомо выигрышных комбинаций.

То бишь все апгрейды робота, равно, как и ремонт, осуществляются безвозмездно, то есть даром.

На базе есть еще одно местечко, заслуживающее внимания. Здесь можно нанять пилотов для управления вашими роботами в миссии. Причем, как и в случае с оружием, выплачивать жалование своим воякам вы будете отнюдь не из своего кармана.

Реализация

Собственно, во время боевого задания все достаточно стандартно. Тот же привычный всем вид из головы робота, те же перекрестье прицела и центровка, разве что всевозможных датчиков слишком мало. Игровой процесс раскрывается в полной своей красе, когда просекаешь стратегическую составляющую. Когда понимаешь, что если перед тобой две пушки, то ответных выстрелов необходимо ждать как минимум с двух сторон. А если зайти сзади, то весьма вероятно отсутствие пушек, равно, как и отсутствие сопротивления. Тем не менее перед началом кампании рекомендуется пройти тренировочные миссии, дабы пообвыкнуться с управлением и получить хотя бы базовое представление об интеллекте противника. Кстати, AI в Heavy Gear 2 удался на славу. Роботы противника прижимаются к земле, откатываются в стороны, стреляют, развернувшись на 180˚, в общем, всячески не дают вам скучать.

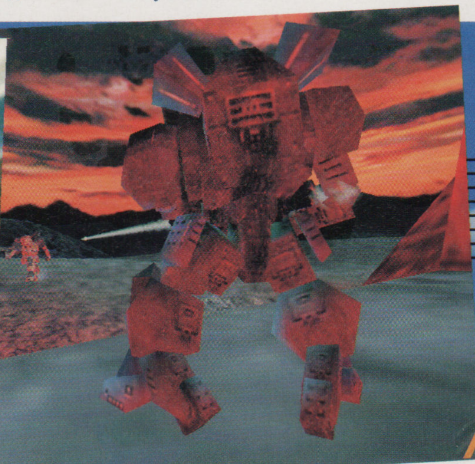
Правда, и ваши ребята не лыком шиты. Хорошие пилоты танцуют, как мыши на кипящей сковороде. Остается только стоять поодаль, наблюдать за развитием событий да делать ставки, кто кого. Поверьте, зрелище того стоит.

Ну и, наконец, когда стандартные миссии наскучат, а кампания будет пройдена, наступит самое время изучать сетевые возможности данной игры. И здесь разработчики оказались на высоте: ведутся сетевые баталии по локальной сети, через модем, а также на свободном игровом сервере Activision — места под солнцем хватит всем.

Отдельно стоит рассказать об одном большом гемор... извиняюсь, об особенности игры, об управлении. В игре используется больше 20 различных клавиш плюс комбинация мышки и джойстика. Ладно, если бы непосредственно для управления роботом требовались только мышка и стрелочки, так ведь нет — без стрейфа и вращения башни и 5 минут не выживешь. Что-то мать-природа остановилась в развитии — геймер, по всем законам эволюции давно должен был научиться использовать пальцы ног, а также обзавестись дополнительно конечностью для управления манипулятором типа «мышь».







В начале каждой миссии вам предоставляется отличная возможность оборудовать ваш Gear от «А» до «Я». Причем ассортимент вооружения в игре чрезвычайно богатый. Если попытаться хоть как-то классифицировать все средства уничтожения, то можно будет выделить четыре основных типа, а именно: лучевое (лазеры, бластеры), огнестрельное (пулеметы), дистанционное (ракеты) и оружие ближнего боя (сюда входят всевозможные мечи, топоры, гранаты, только вот махаться всем этим абсолютно невозможно, разве что с целью скоропостижного суицида). Все типы оружия характеризуются по скорострельности, наносимым противнику повреждениям и боезапасу (пополнить запасы амуниции во время боя невозможно, поэтому данный показатель является достаточно важным). Причем что-то нужно обязательно совать в правую руку, а какая-нибудь ракетница вполне сносно будет стрелять со спины. При этом даже самая крутая пушка обойдется вам в кругленькую сумму, где-то так в 0 местных эскудо.

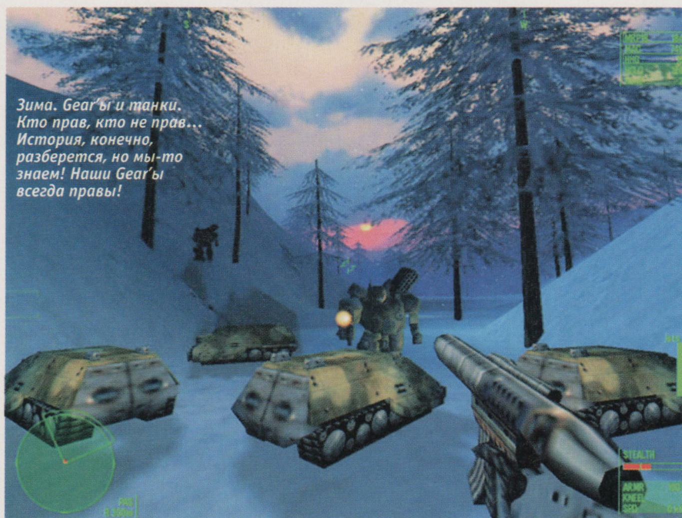
Великолепная детализация и плавная анимация полигонных моделей роботов, добротный полигональный ландшафт и масса грамотно реализованных спецэффектов.

Кстати, по графике нареканий нет. Вообще. Глупо придираться к полигонам, местами нестыкующимся, — они были, есть и будут.

Темная сторона реальности

Графический движок второго MechWarrior'а на момент своего создания был определенно продвинутым и даже в чем-то гениальным кусочком машинного кода. Но не в 1998 году, это уж точно. Спрайты к тому времени уже стремительно играли похоронный марш, а полигонам пели «Славься». Да и сама концепция вселенной Heavy Gear накладывала определенные требо-

вания на графическое оформление. Небольшие (по сравнению с Mech'ами) пятиметровые роботы должны были быстро и плавно двигаться, и спрайтов на это никак не хватало. А здесь будет большая похвальная тирада в адрес программистов Activision — новый графический движок (Dark Side) просто идеально подходит для конкретного случая. Великолепная детализация и плавная анимация полигонных моделей роботов, добротный полигональный ландшафт и масса грамотно реализованных спецэффектов. Правда, системные требования немножко кусаются. Ну, буквально самую малость. Как говорится, на 166-м «пне» она теоретически лошадь, а практически — падает. Зато присутствует богатый выбор 3D-ускорителей всех мастей и видов. Причем чем лучше у вас акселератор, тем красивее будет картинка на мониторе.


Зима. Gear'ы и танки. Кто прав, кто не прав... История, конечно, разберется, но мы-то знаем! Наши Gear'ы всегда правы!

Кстати, о ландшафте. Игровые арены отличаются сравнительно небольшими размерами. На глаз кажется «вон за той горой еще 5 дней по шпалам», а на практике гора усиленно прикидывается магнитом с противоположным зарядом, усердно отпихивая вас обратно. Как будто по-отечески так говорит: «Не ходи туда, дурашка, там тебя ждет ошибка Direct Draw либо, в лучшем случае, черный квадрат Малевича». Но и того, что имеется, как ни странно, хватает.

Есть еще деревья проходимые и камни непробиваемые с антикоррозийным покрытием. Деревья на вас никак не реагируют, а камням все абсолютно побоку. А вот времени нет. Просто на фиг выкинули. Это я про смену дня и ночи. Ночь (либо день) в Heavy Gear 2 длится столько, сколько нужно. Вышли на миссию ночью и вернетесь ночью же, хоть два реальных дня будете по кругу ходить. Это, как выражаются разработчики, чтобы солнце по небу не мельтешило. Зато все такое красивое! Несколько различных ландшафтов и каждый по-своему оригинален. По графике



нареканий нет. Вообще. Глупо придираться к полигонам, местами нестыкующимся, — они были, есть и будут.

Звук в игре есть. Еще говорят, что он трехмерный. Те три фразы и два выстрела, которые вы услышите на протяжении всей миссии, могут позиционироваться в любой точке вашей комнаты (при наличии специального акселератора либо четырехколоночной системы; если нет ни того, ни другого, то существует весьма качественная эмуляция). Но все же звук явно бедноват. Слабое попукивание, издаваемое лазером при стрельбе, прямо-таки портит все эстетическое наслаждение от игрового процесса. Типа трудно было записать что-нибудь стекловышибающее, да?

В общем, выводы: пришла игра. Роботосимулятор. Хороший роботосимулятор. Всем радоваться полчаса или больше, в зависимости от личных пристрастий. Чего же не порадоваться, когда есть повод. MG


Фото на фоне заката. Посмотрите, ракурс-то какой! Какая героическая поза! Даже сам Ахиллес никогда не получался лучше. Да и куда ему, с его-то пяткой...

EXEstence
Журнальный вариант

В. Мочар

«Игра — это круто!!! Не знаю, что бы я делал без этого. Наш астероид столь мал, что в Реале особо не развернешься. Делать нечего. Опасностей никаких. Летим себе сквозь Галактику, давно летим, а цель все так же далеко...».

В игровой комнате царил полумрак, скрадывающий очертания предметов. Но что там скрывать? Силовая тумба с «поножами», «браслетами» да «обручем» — вот и вся обстановка. Остальное появится в Игре. Покрытие пола приятно поскрипывало под голыми ступнями, по обнаженному телу зашевелились волоски, сигнализируя о резком росте наэлектризованности. Потянуло озоном — Комп сегодня явно в боевом настрое, чутко подстраиваясь под хозяина.

Ох, и задам я ему сегодня жару — мало точно не покажется!!! Хотя... Скорее будет наоборот. Как всегда...

И все же неплохо, что я стал «силовиком», а не «умником». Сидел бы сейчас, зарабатывая геморрой и пролежни, с разъемом в макушке, как крыса... белая... И пусть «умники» доказывают, что в Виртуале эффект присутствия круче, чем в Игре, что стимуляция разума напрямую, без участия бренного тела — это всегда приятнее... Дураков нет!!! Точнее, их даже больше, чем хотелось бы, но они, хилые «умники», сидят в своих извратных Виртуальных камерах и боятся нос высунуть на улицу, чтобы с кем-нибудь из «силовиков» не столкнуться. А то сразу комплекс неполноценности заработает... Ведь они только там, у себя в Виртуале, крутые. В Реале же «силовик»-пацан троих «умников»-взрослых одной левой сделает. Если захочет, конечно. На самом-то деле, что бы там ни говорили, мы всю агрессию сбрасываем в Игре, а в Реале контролируем себя просто отлично.

Игра — это круто!!! Не знаю, что бы я делал без этого. Наш астероид столь мал, что в Реале особо не развернешься. Делать нечего. Опасностей никаких. Летим себе сквозь Галактику, давно летим, а цель все так же далеко... К сожалению, через гипертоннели научились передавать только информацию. Вот и приходится колонизационным кораблям-астероидам долгие годы ползти между звездами. Некоторые никогда в жизни не ступали на поверхность планеты. Я именно к таковым и отношусь. Но осталось всего двадцать лет, а там развернемся. Мне как раз сороковник исполнится, и тогда уж точно не до игрушек будет.

А пока — что там сегодня с Земли прислали? Star Trap? Это еще что? Не знаю такую. Ничего. Поиграем, поиграем... Может, даже сегодня. Если только Комп меня в Tomb Death не умучит. Как вчера...

Дурак, что стоило вправо посмотреть?! Нет, надо было с последним зомби возиться, делая из него суши топором. Уровень был уже очищен, вот и расслабился. К тому же устал. Этот лабиринт я проходил всего лишь в третий раз, а к концу добирался и вовсе впервые. Тело покрывала тонкая вязь царапин, плечо буквально отваливалось от удара дубинкой, в левом бедре сидели обломки зубов-иголок крысюков. Костяная рукоять топора противно скользила в потной руке...

В общем, что я себя утешаю? Сам виноват! Когда справа, из стенной ниши, внезапно выскочил тролль, я пригнулся и нырнул ему за спину. Не успел он развернуться, как топор с хрустом вошел в волосатый затылок.

Тут-то и появился спиногрыз, стремясь вцепиться мне в загривок. Почувствовав это шестым чувством, я качнулся вправо, что и спасло мою шею. Пренеприятнейшая вещь, скажу я вам, перелом позвоночника. Не дай бог еще раз пережить. Но левая кисть все-таки попала спиногрызу в пасть. После одного удара бронированной перчаткой мозги у твари брызнули из ноздрей и ушей, но рука... Мне еще хватило сил, помогая себе зубами, затянуть жгут на обрубке, остановить поток крови и притронуться к печати, открывающей выход на следующий уровень, но тут вмешался Комп, прекратил Игру и выбросил меня в Реал.

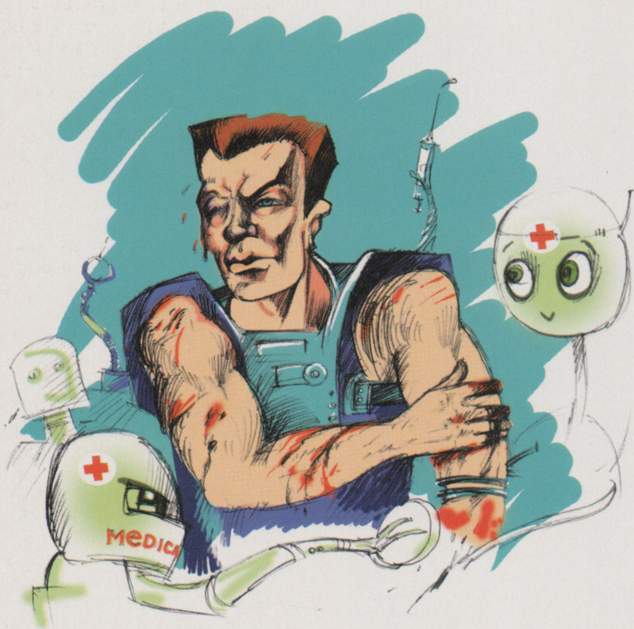
Замшелый пол, заваленный изломанными телами и залитый кровью и слизью, превратился в старую, добрую игровую комнату.

Ревела сирена, дверь уже была выбита, и ко мне потоком вливались роботы-медики. Оберегая кровоточащий обрубок, матерясь и кряхтя, упрямо отбиваясь от черной волны беспамятства, я медленно двинулся к выходу. Ноги дрожали, как и все тело. Едкий пот заливал глаза, из расплющенного носа текла струйка крови... Но я держался. Мужчина я иль не мужчина? На этот раз сам дойду до регенерационной камеры!

Пшел! — я пинком отшвырнул зазевавшегося робота. Он, как ни в чем не бывало, поднялся, пошевелил ножками и побежал подбирать мою руку. Или подтирать ручейки крови. Сейчас будет камера, там наркоз... и через парочку часов совсем как новенький.

«Умники» все удивляются, как мы можем так себя мучить. Но что такое боль и мучения по сравнению с возможностью на самом деле пройти огонь и воду, жить на пределе... И пусть у них в Виртуале нет тех ограничений, что накладывает на нас наше тело. Там можно все — быть Богом и Дьяволом, Черной Дырой и амебой, можно все — и тебе ничего за это не будет... Но это все же суррогат. Не настоящее!

Боль, кровь, пот и адреналин нужны организму. Иначе, в случае настоящей переделки, в Реале, он окажется не готов к любой беде. Пусть у тебя мощнейший мозг,



но если тело не сможет выполнять его команды… Лучше уж самому ковылять на свалку.

…Наказание какое! Потерял конечность — проходи теперь целый сектор лабиринта. Ничего. Дорогу знаю. Теперь можно прорываться напрямую, игнорируя ложные отростки и ниши.

Зомби… Спиногрызы… Тролли… Я вошел в раж и сметал все на своем пути. Они — твари безмозглые, и с ними можно сражаться, не мудрствуя лукаво. Fireball в морду большому, а затем топором. Или просто кулаком, если близко и тварь поменьше. Чудовища словно чувствовали мой настрой. Я даже уловил тень сомнения на морде у трупоеда перед тем, как он нехотя выбрался из раскопанной могилы, судорожно размахивая чьей-то берцовой костью. Или то была просто гримаса, вызванная несварением желудка? Не став его расспрашивать, я снес ему голову и быстро пробежал мимо тела, которое так и осталось стоять и размахивать «оружием».

Что нам осталось? Подарочный набор: тролль, два зомби и спиногрыз. Ничего… Они глупые, все вместе не нападут, а тролли, хоть и крепкие твари, но неповоротливые, жуть.

Я собрался с духом, вздохнул полной грудью, взметнул топор над головой и, оглушающе вопя (больше подбадривая себя, чем кого пугая), понесся к выходу…

И тут оглушающий крик сирены буквально бросил меня на пол. Все вокруг замерцало, и я немедленно был выброшен в Реал. По стенам шли одна за другой надписи ядовито-желтого цвета:

СРОЧНЫЙ ВЫХОД.
СРОЧНЫЙ ВЫХОД.
ВАМ НА ДЕЖУРСТВО.
ВАМ НА ДЕЖУРСТВО.

Как я мог так заиграться?! У меня ж сегодня в полчетвертого смена начинается на командном посту! Хорошо, хоть Комп не забыл и вывел меня в Реал. Жалко, конечно, что не доиграл, но игры играми, а работа работой.

Я втиснулся в металлизированный комбинезон, надел ботинки со стальной подошвой, нацепил на пояс поводок и пулей вылетел наружу. Галерея была пуста, что и не удивительно. Даже самые отъявленные гуляки давным-давно разошлись по домам. Несколько шагов, и я оказался на «открытом» воздухе. Над моей головой нависло «небо» — вся внутренняя поверхность астероида с ярко освещенными перевернутыми улицами, домами и скопищем огней у грузовых шлюзов. В свое время строители выдолбили астероид, превратив в этакое яйцо. Получилась огромная полость, где мы и живем. Она ничем, в общем, не отличается от поверхности планеты. Разве что нету голубого неба, да проблема силы тяжести решена оригинальней.

На высоте трех метров над поверхностью находится силовая «пленка», которая отталкивает все от себя, прижимая нас таким образом к внутренней поверхности астероида с земным ускорением в один **g**. Причем «пленка» отталкивает в обе стороны, и если ее преодолеть, вас с тем же одним **g** пульнет в небо, к центру астероида. А через пустоту над пленкой снуют туда-сюда транспортные силовые пакеты. Прицепившись к ним силовыми же поводками, мы и летаем напрямую через центр, чтобы не ходить-ездить в обход по поверхности. Предстояло прыгнуть на три метра вверх, причем так, чтобы центр тяжести моего тела оказался выше этой отметки. Просто так, с земли, это было б не по силам никому, но на сей предмет в парке есть скамейки…

И тут же что-то меня вывело из благодушного настроения. Что-то было… неправильно. Непонятное стрекотание слышалось из скверика неподалеку, не горела часть фонарей, не журчал маленький фонтанчик. Что за непорядки? А это что такое? Огромные створки грузового шлюза были приоткрыты на одну треть. Данное положение главных ворот астероида… не лезло ни в какие ворота. Они должны быть закрыты или отрыты полностью. И красные аварийные огни! Та-ак… Как со связью? Персональный коммуникатор молчит… И где ремонтные роботы? Ага, вот один. Но почему недвижим?

Береженого бог бережет. Конечно, чего опасаться на астероиде? Но… Я залез роботу в брюхо и повернул оранжевый рычаг, после чего у машины отвалились все конечности. Мне нужна была лапа с лазерным резаком — так, на всякий случай. Такая возможность не была документирована, но мне о ней рассказал в свое время папа, который их конструировал. А я подобные вещи хорошо запоминаю.

Схватив резак, я понесся дальше, к шлюзам. И тут увидел первый труп. Кто это был — узнать не удалось. Выше грудной клетки все превратилось в желе. Чем его так? Судя по форме, это был пилот внешней разведки. За деревом лежал еще один. В такой же форме. Этому отгрызли руки и голову. Именно отгрызли… Плохо дело. Плохо. При таких травмах даже реанимация вряд ли поможет.

Где же третий член экипажа? Он был тут же, под скамейкой, и так обезображен, что я уже не выдержал. Перед глазами поплыло, в желудке поднялась кислая волна, и меня вырвало. Только успел метнуться в кусты. Именно это меня и спасло.

Рефлексы «силовика» выручили. Я ни о чем не успел подумать: мое тело само ушло с траектории твари, а рука с манипулятором робота рубанула прямо посреди морды. Лазерный резак развалил живую



плоть с той же легкостью, что и сталь. Чудовище даже не успело завизжать. Две половинки рухнули рядом, заливая траву зеленой жидкостью.

Где я такое видел? Ага, вспомнил! Была такая допотопная игрушка — Aliens называлась. Там почти точно такие же твари были… Что же это? Почему все это происходит здесь, в Реале?

На меня мчались еще два чудовища. Причем одно из них было раза в два больше убитого. Учитывая длину лап, щупальцев и хвоста, оно меня порвет на Британский флаг (знать бы еще, что это такое) раньше, чем успею моргнуть. К счастью, они приближались с разных сторон; я побежал на меньшую тварь и прыгнул вверх, одновременно закрутив корпус. Алиен успел приподнять пасть, но лишь для того, чтобы принять на нее удар резака. Тот же эффект — чудовище пополам, а я бегу дальше. Следующей моей жертвой стало ближайшее деревце. Подхватив его, я развернулся. Когда большая тварь прыгнула, я резко ткнул крону дерева ему в пасть. Тварь снесла преграду почти сразу, но пока она была занята, я смог прорваться вплотную. А там в ход пошел лазер (сноп огня, дикий вой), и можно было спокойно

отпрыгнуть, дабы понаблюдать за агонией.

Это не Игра! Это Реал. Здесь могут убить по-настоящему, но я тоже... Вот уже троих свалил. Доберусь и до остальных!

Только стоило мне выйти из аллеи на основную магистраль, и я сразу же оказался на виду у множества глаз. Сколько же их тут?!!

Ни одного человека. Одни твари. Алиены потоком выливались из шлюзовых ворот и целеустремленно исследовали территорию. Плохо быть одному, хотя я уже с оружием и выкручусь... наверное... А остальным-то как? Или их уже не осталось в этом секторе?

Ясно, пришельцы попали к нам через «мусороприемник». Астероид летит с субсветовой скоростью, создавая мощную гравитационную аномалию и притягивая множество тел. Любая частица, от пылинки до скалы, свалившись на трассу астероида, разнесла бы его в клочья, поэтому все тела дробятся гравитационными пучками, а затем тормозятся силовыми полями и поступают в грузовой отсек. А потом перерабатываются, превращаясь в энергию. Наверное, так мы затянули и чужих. На корабле они были или в скале, или летели себе стаей куда-нибудь по делам — не суть важно. Главное, они здесь. И я тоже. Хотя астероид большой, места на всех не хватит.

...Да, нужно без ложной гордости звать на помощь. И тут ничего лучше Сашки не придумаешь. Он самый крутой «силовик» астероида. Я тоже отнюдь не слабак, но до сих пор с содроганием вспоминаю, как мы сошлись в финале сектора по Gladiator's. Сашка вышел с двуручником, а я с катаной. И, невзирая на преимущество в скорости, я не смог прорваться через его защиту. Ну разве что зацепил несколько раз. Так он, разбрызгивая струйки своей крови, сам пошел в атаку. Долбил и долбил, как заведенный, толпа ревела, требуя крови, моя катана бедная только успевала отводить страшные удары, руки отваливались, пот заливал лицо... Была одна надежда — добраться до него в прыжке, поднырнув под меч, и попытаться проткнуть насквозь. Но, как и следовало ожидать, ничего не вышло. Сашка спокойно качнулся в сторону и мягко опустил клинок мне на шею. Даже представить страшно, что бы было, если бы Комп не дезинтегрировал оружие в последний миг. Видел я медведя, которого он развалил пополам.

Обратный путь в жилые сектора я промчался, как реактивный. И здесь уже были чудовища. Одной зазевавшейся твари я приземлился почти на голову и зарубил не глядя. Люди спят... Хорошо. Зачем нам ненужные жертвы? Другое дело — спецкоманда. У них и оружие есть, и навыки. Но их нет почему-то. Куда они делись? Ничего. Сейчас мы сами такую спецкоманду организуем, никому мало не покажется.

«За деревом лежал еще один. В такой же форме. Этому отгрызли руки и голову. Именно отгрызли... Плохо дело. Плохо. При таких травмах даже реанимация вряд ли поможет.»

Подбежав к Сашкиному блоку, я с размаху врезал по двери ногой. Обычно она после этого открывалась. Но теперь дверь даже не шелохнулась. Она была заблокирована. С чего бы это? Ничего, разблокируем. Резак нам на что?

Удар лучом, затем ногой, и я уже в прихожей, где меня ждало нечто пострашней чудовищ. Сашка уже был здесь и летел на меня в своей обычной манере — вперед и со всей дури.

— Стой! Стой, дурак! Куда летишь?

— А, это ты, Влад? — несколько расстроенно прогудел хозяин. — А я-то думаю, кто это ко мне в четыре часа ломится... Дверь почему испортил?

— Некогда думать, да не идет это тебе. Давай собирайся, живо. У нас Вторжение!

— Чего???

— Вторжение, говорю! Алиены, но только в Реале! Я уже зарубил нескольких, но там их еще много. Сам не управлюсь... Ты что мнешься?

— Влад, понимаешь... Я не один...— Саша потупил глазенки.— Можно я с собой возьму...

— Кого? — ошалело спросил я.

— Меня, кого же еще, — в дверях спальни стояла, кутаясь в простыню, миниатюрная девчушка, ростом любому из нас подмышку.



Все было бы нормально, если б это была не Танька, на которую я сам имел серьезнейшие виды. Ах ты, сукин сын! Опередил. Лучшего друга опередил, понимаешь!

— А ты на кой нам нужна? — сурово спросил я. — Это дело для настоящих мужчин. Это тебе не Игра.

— Какая к черту Игра? Ты что, забыл, что я «умница» и играю в Виртуале?

— Тем более, чем ты можешь помочь?

— А ты умеешь напрямую входить в компьютерную сеть астероида?

— Ну... не могу.

— А план-то какой-нибудь есть у тебя, «настоящий мужчина»?

— Ну... Мы с Сашкой прорвемся к командному пункту, а там... видно будет.

— Ага... Мозгов на больше не хватит. Я же предлагаю идти именно туда, вы меня прикроете, я войду в систему и включу защиту. Пойдет? Владик? — вкрадчиво поинтересовалась она.

— Ладно, пойдет — неохотно согласился я. — Но смотри, под ногами не путайся и... Одевайся! Быстро!!!

Танюша довольно взвизгнула и убежала, а я перевел взгляд на Александра, который так и стоял и беспомощно смотрел на нашу перепалку.

— А ты чего стоишь?!! Надеешься тварей испугать своими телесами? Тоже одевайся! Жду на выходе из коридора!

Твари собирались в стаю, не рискуя нападать по одному. Я их явно озадачивал. Тех немногих несчастных, кто попался им в этот поздний час, они захватили врасплох. Тут же перед ними был готовый к бою враг.

Сашка вылез из двери и удивленно, но без страха рассматривал чужих. За неимением лучшего он держал спинку от кровати — схватил первое, что под руку попалось.

Лапа с резаком да кусок мебели — не очень-то удобное оружие против такой оравы. Но мы справлялись! После каждого моего удара отлетали конечности, хвосты и головы. Саня был почти так же эффективен, превращая тварей в месиво без малейшего сожаления. Доставалось и нам, что не мудрено при соотношении десять к одному; Танюшу в расчет мы не брали. Я уже потерял кусок мяса из ягодицы, мой напарник, наоборот, приобрел кровоподтек на груди. Да... здесь в Реале, аптечки не валяются....

И тут очень вовремя вмешалась Танька. Сильная струя из огнетушителя мгновенно залила весь коридор, густая пена достала нам до коленей, а тварям пришлось еще хуже — их суставчатые конечности мгновенно увязли. Несколько хороших ударов, и поле боя было за нами. Мы победители! Но ненадолго. Весь этот шум не мог не привлечь новых желающих подраться.

Когда у Сани в руках оставалось уже только нечто, похожее на зубочистку, я рявкнул:

— Пора!!!

Первой бросили мы в небо девчонку. Тут даже не пришлось особо напрягаться. Затем за ней последовал и Сашка. Пришлось ему разбегаться, прыгать мне на руки, а затем уже взлетать на небо. А я сам, кое-как. И с боем. Никому не пожелаю подобное проделывать с разорванной задницей и сломанным ребром. Ничего, в Игре как-то полкилометра на сломанной ноге пропрыгал, убегая от дракона. Там такое случается, чего в Реале не приснится и в самом страшном сне. Разве что сегодня исключение... Сашка взял Таню за шиворот и, орудуя своим поводком, понесся к шлюзам. Я же еще минут десять носился в небе, делая вылазки то тут, то там, убивая одиноких тварей. Наконец раздобыл еще одну ремонтную лапу с лазером для Сашки. Пусть радуется.

...Командный пункт был разорен. Дежурные, хоть и захваченные врасплох (кто будет ожидать такого на безопасном астероиде?), приняли бой. После страшной бойни вперемешку валялись тела людей и чудовищ, а из аппаратуры, как водится, уцелело только то, что не могло сломаться по определению. Как же мы будем блокировать оставшиеся проходы и, главное, шлюзы? А без этого никак. Я, еще летая, заглянул в грузовой отсек и ужаснулся, сколько же их там, тварей этих. Кишат просто. Хорошо хоть корабля никакого не обнаружил. Только обломки огромных скал. Значит, попали к нам случайно. Но это их не извиняет...

Черт, ведь у них только шипы, щупальца — оружие ближнего боя. Плевая задача победить, будь у нас пушки побольше, как в шутерах. Почти игровых монстров — игровым оружием. Клин клином... Хмм... а зачем, собственно, пушки, если клин клином? Вот оно!

— Танюха!

— А? — спросила она, горестно рассматривая тела жертв и разбитую аппаратуру.

— Кто-то собирался войти в Сеть корабля?

— Да. А зачем? Ничего пока не приходит в голову. Максимум — выкачать воздух, но так мы скорее своих поубиваем.

— Глупости! Ты адрес моего Компа знаешь? Скачивай оттуда программы по управлению силовыми полями и все, что касается игр. Ну, хотя бы Tomb Death. Сколько это займет?

— Мелочь. Ваши убогие программки... Каких-то пару терабайт... А зачем тебе это нужно?..

— Все просто! Техника одна что у Компа, что у транспортной системы. Силовые поля одинаковы. Подключайся к транспортной системе и инсталлируй все туда. Запустим Игру прямо в астероиде! Пусть транспортная сеть генерирует всех моих уродцев! Только не забудь переключить их на уничтожение всего, что движется, за исключением людей. А мы пока здесь поработаем.

...Мы едва успели нагромоздить у дверей трупы чудовищ и обломки мебели, как первый удар обрушился на нашу баррикаду. Щупальца взметнулись в щели под потолком, дикий, яростный вой и стрекотание множества чудовищ оглушили нас. На мгновение мелькнула мысль, что самое время *засейвиться*. Но это же Реал!

Следующие полчаса стали самыми кошмарными в моей жизни. Твари слепо лезли вперед и тут же гибли. Им некогда было набираться опыта, мы же с Саней с каждым ударом, так сказать, поднимали экспириенс, находя все новые уязвимые места и привыкая к повадкам чужих. Только это позволяло нам раз за разом отбрасывать врагов. Старая баррикада давно исчезла под трупами новых жертв. Воздух превратился в топку, ноги скользили в чужеродной, да и своей тоже крови, а мы все рубили и рубили, только по наитию попадая в цель.

— Держись! — вдруг заорал мой напарник, отступив за мою спину.

Я не успел подумать, что мне конец, когда Саня опять встал рядом со мной.

— Что случилось? — прохрипел я.

— Смотри, — показал он мне правую руку, на которой не было пальцев. — Оторвали, гады. Пришлось прижечь.

— А-а. Мелочь. Выживем — регенерируют. Драться можешь?

Он не стал отвечать, с удвоенной яростью бросившись в бой. Вскоре Саше пришлось прикрывать уже меня — зазубренный хвост чужого пробил бедро насквозь. Я вырвал шип и сражался дальше, прислонившись к стенке, всхлипывая от боли каждый раз, когда приходилось опираться на поврежденную ногу...

И тут все резко кончилось. Я от неожиданности даже не поверил этому и продолжил некоторое время слепо махать перед собой резаком. Всех тварей в командном отсеке мы уже убили, а новые почему-то не лезли. Сашка обессиленно уперся на резак и ошалело смотрел на меня. Неужели продержались?

Кое-как мы переползли через завалы трупов, обдирая тело о шипы и клыки, и остолбенели, созирая открывшуюся панораму. Если в командном пункте был ад, так сказать, местного значения, то площади и улицы астероида походили на эпическое полотно какого-нибудь Босха с Брейгелем-старшим впридачу.

На поверхность из неба сыпались всевозможные жуткие твари. Силовые пакеты превращались в троллей, вампиров, зомби, спиногрызов и тут же кидались на чужих. Безмозглые твари из Космоса схватились с не менее безмозглыми тварями из Игры. И те и другие были запрограммированы лишь на убийство. И результат не заставил себя ожидать. Крысюки стаями налипали на врагах, мигом отгрызая все конечности, тролли разрывали чужих пополам, а вампиры откручивали головы. Один за другим пришельцы превращались в месиво, в котором продолжали топтаться всякие Игровые чудовища.

И даже основной поток чужих, изливавшийся прежде из шлюзов, иссякал на глазах под непрерывными ударами толп нечисти.



Поддерживая друг друга, мы с Сашкой с гордостью смотрели на поле боя. Мы смогли! Пусть даже с помощью «умницы», но мы доказали, что действительно не зря тренировались, что действительно можем что-то сделать и в Реале!

— Ладно, Сашка. Пошли посмотрим, как там Танька. Пора ее выводить из Виртуала... открывать отсеки... будить людей...

GAME OVER!!!

ТЕСТИРОВАНИЕ ПРОЙДЕНО УСПЕШНО!!! ПОЗДРАВЛЯЕМ!!!

ЭТО БЫЛА ДЕМОВЕРСИЯ ИГРЫ ВЫСШЕГО УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ STAR TRAP. ПОСЛЕ РЕЛИЗА ВАМ, В ЧИСЛЕ ОСТАЛЬНЫХ УСПЕШНО ПРОШЕДШИХ ОТБОР, ПРЕДСТАВИТСЯ УНИКАЛЬНАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ПРОЙТИ И ДРУГИЕ, НЕ МЕНЕЕ ЗАХВАТЫВАЮЩИЕ УРОВНИ.

С УВАЖЕНИЕМ

КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ

MG

«Поддерживая друг друга, мы с Сашкой с гордостью смотрели на поле боя. Мы смогли! Пусть даже с помощью «умницы», но мы доказали, что действительно не зря тренировались, что действительно можем что-то сделать и в Реале!».

Ух! Это лето меня достало. Ну что же это такое? Была зима, а потом вдруг сразу лето? Что вообще происходит с этой природой?.. Мало того, не один я страдаю в постоянных мечтах воткнуть раскаленные мозги в холодную воду, хотя бы под душ. Похоже, все, кто так или иначе связан с компьютерами и играми, пребывают нынче в состоянии, приближенном к переваренным пельменям. Думать не хочется по причине полной невозможности.

А тут еще рейтинги... В прошлом номере я отмазался. Спасибо тебе, милая Вуда. Было, наверное, в моем взгляде что-то такое особенное, неотразимое для женского сердца. Вот мисс Краш и оторвалась по полной программе, прошлась клавиатурой по мужскому полу... Но все хорошее заканчивается, Вуда получила свой новорожденный раздел писем, и теперь, как любая мамаша, только о нем и думает. Так что, дальше снова мне отдуваться. Про что писать-то?

Я попытался думать.

Не получилось. Мятежный некогда разум спал, попыхивая отработанными парами.

К счастью, помимо сознания, этой надстройки мыслительного аппарата, я обладаю еще и подсознанием. И оно, это подсознание, никогда не сдается. Из подсознания, из наследия моих многочисленных предков, воспользовавшись благоприятными обстоятельствами, жуткой вереницей поперли монстры. Сон разума порождает чудовищ, это еще Монтень сказал. Подтверждаю. Различив со сна знакомое геймерское слово «монстры», сознание было воспряло, но тут же вспомнило о том скорбном факте, что рейтинг этих замечательных и милых сердцу любого геймера существ уже написан.

И опубликован. Подсознание не сдавалось и предложило новый вариант — полное собрание моего начальства на редакционной коллегии. И у всех один-единственный вопрос: а где, собственно, Бестолковые Рейтинги? Вот это, надо сказать, настоящие монстры. Куда там анрыловским... Стало страшно. Тогда я плюнул (виртуально, естественно, мы же с вами уважаемые люди...) и поехал в Серебрянный Бор на берег Москвы-реки. Плюхнулся в воду, подождал, пока рассеется пар, и включил сознание.

Сознание взбодрилось, вынырнуло из кататонии и начало выдавать на-гора проекты. Представьте себе картинку! Сижу в воде, а проекты прут и прут. И столько их наперло, что я решил все их и воплотить.

Так что, сегодня у нас не один бестолковый рейтинг. Их у нас сегодня... а, сами считайте!

Юрий Травников

ТОП ТОПОВ. ВСЯКИХ И РАЗНЫХ

САМАЯ ПАТРИОТИЧНАЯ ИГРА

Вот, как настоящий патриот, я начинаю именно с этого рейтинга. Что есть патриотизм? Патриотизм — преданность или любовь к своему отечеству, к своему народу. Удивительно корявое определение. Ожегов.

1. Победитель — ***Close Combat 3: the Russian Front***. Ну удивили меня американцы, что ж тут поделать. Сами посудите — практически ни в одном американском источнике, будь то книга или фильм, в том случае, если сделаны они для широкой публики, Советский Союз во Второй мировой как бы даже и не участвовал. Американцы, естественно, были. Англичане были, но поменьше. Еще были французские партизаны, маки (не путать с iMac). И в результате фашизм был повержен. Боже, храни Америку... Не буду вникать в источники подобного забвения, да и спорить на эту неоднозначную тему можно бесконечно, журнал наш вовсе не об этом.

А здесь — пожалуйста! Вот они немцы, а вот, по другую сторону фронта — вполне пристойные русские. (Прошу прощения у многонационального государства, но для американцев все мы русские, так уж сложилось. Облико морале...) Не пустить врага на родную землю, разгромить



Город Нижний Препендюйск. Город моей мечты.Спланирован и построен так, чтобы всем было хорошо!



Вот с такой заставки начинается самая патриотичная игра. А ты, Геймер, победил своих наци? Если нет, зачем тебе компьютер?



Вот он, гад, захватчик и поработитель человечества. Хотите чтобы из вас сделали удобрения? Я — нет!

захватчика с минимальными потерями НАШИХ солдат — святая обязанность настоящего российского геймера. Смерть фашистским оккупантам!

2. На втором почетном месте, держитесь за стулья, — ***SimSity 3000***. Оклемались? Не все так страшно, как кажется. Если совсем немножко подумать, выводы напрашиваются сами собой. Ну зачем нам строить новый Лос-Анджелес? Или Чикагу какую? Мы с вами архитекторы или где? Давайте строить хороший российский город. Город нашей мечты. Посмотрите вокруг себя? Разве ЭТО хорошо? Так давайте построим лучше! Пусть наш родной виртуальный Препендюйск будет круче, чем Токио, прекраснее, чем Прага и вольнее духом, чем Женева с Амстердамом. Ведь что построишь, то и пожнешь. А там, глядишь, управившись с игрушкой, и в быту хорошие идеи реализуются. И не будем мы больше бросать фантики мимо урны...

3. ***Space Bunnies Must Die***. Ну вот, опять кролики. Никак не могу отойти от этой игрушки. Вы можете меня спросить, какая связь между SBMD и патриотизмом? Какая связь между американской глубинкой и родными просторами? На второй вопрос ответить легче — никакой связи нет и не предвидится.
В чем же тогда патриотизм? Да в Земле же! В родной планете! Чем не Родина? Родина! Авторитетно заявляю. Да я за эту самую Родину столько звездной крольчатины настругал, несмотря на все убожество управления!.. Я спас Землю. Точнее, мы с Элли спасли. Ох, и пришлось ей поскакать-пострелять...

САМАЯ ЗАГРУЗОЧНАЯ ИГРА

Не в том смысле, что игра долго загружается. И не в том, что сильно загружает оперативную память и центральный процессор. А в том... Впрочем, дальше сами поймете.
1. Безусловным победителем этого мини-рейтинга случилось эпическое, можно сказать, творение нашей дружественной соотечественницы — российской компании «Бука». Творение носит длинное имя: ***«Петька и Василий Иванович спасают галактику»***. Уже одно название начинает ненавязчиво загружать искушенного геймера, вам не кажется? Мне кажется. Так вот, мы игрушку инсталлируем, запускаем Петьку со товарищи (в обоих смыслах этого уникального слова), и вот тут начинается полная загрузка. Петька начинает говорить. Когда я говорю «говорить», я имею ввиду ГОВОРИТЬ! То есть он говорит, говорит, говорит... Да все время он говорит. Исторгает потоки всем известной бородатой информационной мешанины, и ничто не может его остановить, кроме аварии на вашей электростанции (долой блоки бесперебойного питания!). Вот это, в моем понимании, загруз. Или, если быть более точным, но менее современным, перегруз. А игрушка хорошая...



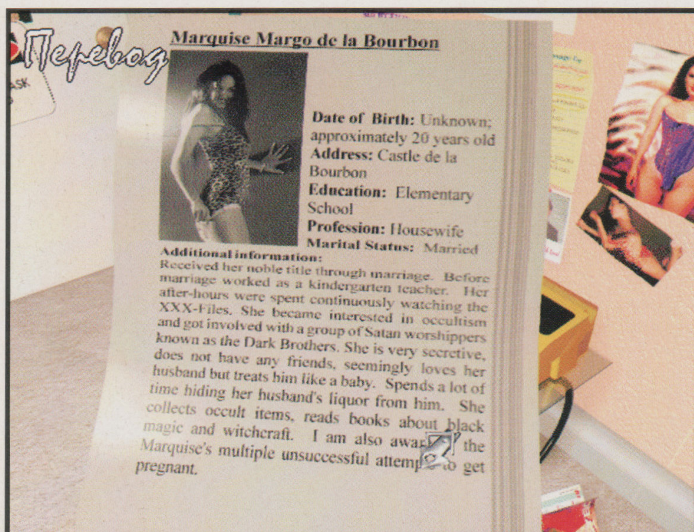
После такого шока неизбежно наступает раекция. У Петьки это, повидимому вылилось в поистине неиссякаемый поток слов.

2. ***Might & Magic VII***. Сразу хочу оговориться. Это МОЕ сугубо личное мнение. Не надо присылать мне вирусы и трояны по почте. Живи и дай жить другим — вот мой девиз!



Без комментариев...

Ну так уж сложилось исторически — не люблю я долгой болтовни. Мне бы ружбайку какую или, скажем, пару десятков огров с дубинками. Что там говорить-то? Слово не воробей, молчание — золото! А здесь, в M&M, как встретишь кого, так и давай с ним разговаривать, и не то, чтобы за жизнь поговорить, так нет же, каждый так и норовит впихнуть тебе неблагодарную загадочку или вовсе попросит перекопать огород. Нудно так попросит. Что особенно неприятно, забудешь бывает, что вчетвером, подойдешь к красивой девушке знакомиться, кликнешь на нее мышкой, она тут же личину свою сбрасывает и оказывается та-а-акой ка-аргой... Хорошо, добрые 3DOшники порадовали старого любителя экшнов, дали возможность просто побегать по деревням, поорать от души на местных придурков с унифицированными масками на лицах.
3. ***Buldur's Gate***. У, блин, молчу, молчу... Жить-то хоцца...



У-у-у, Маркиза. Вы, дорогая моя — единственное что оправдывает покупку мною этого диска.



Вот она, Импала. В ней, ясный пень, магнитола. А в магнитоле — романтика.

САМАЯ РОМАНТИЧНАЯ ИГРА

1. Это, разумеется, *ГЭГ*. Вторая, к сожалению, часть. Почему вторая? Да потому что первой — сто лет в обед, я ее просто принципиально рассматривать не буду. А вот вторая... Чем еще, кроме романтизма, можно оправдать желание сыграть в эту поделку? Действия-то никакого! Гэри-то по определению в отпуске! Вот и приходится, напустив на себя загадочный и романтический туман, кликать несчастным многофункциональным грызуном в обезпингвиненных, но сильно порезанных (в смысле сокращения траектории позирования) девиц. Типа мы тут порноманьяки. Геймеры в тумане... А ведь так все хорошо начиналось. Zest & Auric, слезы вам мои. Без сомнения исполненные романтики...

2. На втором, воистину почетном месте, нежно любимый мной Фольдваут (для тех, кто не рубит, — ***Fallout 2***). Игра и сама по себе романтична: ах, эта атмосфера, ах, эти пещеры с подземельями, ах, этот «Виндикатор»... Но самый писк, это когда залезаешь в «Импалу», переходишь в режим карты и кликаешь на той точке, куда нужно переместиться. И раздается музыка. И вот, когда она раздается, совершенно непонятным и чудесным образом я чувствую, что я действительно еду. Еду через выжженную пустыню безрадостного будущего. Я за рулем, я устал, я мало ем и еще меньше сплю, но где-то впереди меня ждет дело, которое никто не сумеет сделать кроме меня. Романтики им не хватит. Ни в каком Ниде-Спиде я не сумел поймать настолько реального ощущения Дороги. Может быть, только ***Full Throttle***... (Забыть. Старо. Вечно, но старо...)

САМАЯ ГУБИТЕЛЬНАЯ ИГРА

Не для геймера. Для геймера любая хорошая игра губительна. Ну, вы знаете, красные глаза, застрессованность, геморрой... Для железа.

Понимаете, что я хочу сказать? Ну все же просто! Помните ***Mortal Combat***? Не четвертый, конечно, со всей его странной гибридностью. Я за третий. Так вот, за все время моего знакомства с третьим «Комбатом» в конторе, в которой я тогда работал, сменили четыре клавиатуры. Все четыре были расколошмачены вдрызг и напополам. Азарт здорового соревнования, комбинации, намертво вколоченные в пальцы, фаталити-бабалити... лебединая песня здоровой борьбы. В том числе и с клавиатурой.

Не стало больше таких игр. Совсем не стало. Игры теперь красивые, сложные, ресурсоемкие и... незатягивающие. Разве что только ***Bio Freaks***. Но вот что я заметил. Играю я в эту игру, а клаву жалко. Нету той бесшабашной удали, когда важнее всего была победа. Жалко железяки. Может, я стал другим?

Так что, в этом рейтинге есть всего лишь одна игрушка. Она и победитель.

1. ***Die by the Sword***. Опаньки! А причем тут смерть клавиатуры? А ни при чем. Но вот те многочисленные километры, намотанные шариком моей мышки... Напоминаю — для того чтобы эффективно пользоваться огроменным мечом Энрика (главного героя DbtS), приходилось убирать со стола коврик и махать мышом по всей доступной плоской поверхности. Сшибая со столешницы клавиатуру, монитор и полезные бумажки. Я ведь игру до конца «дорубил». Может, я в душе Дункин Маклауд. Итог — одна



Энрик — главный враг мышей. Прям щелкунчик какой. Да и истории в общем чем-то схожи. Классический сюжет боевика.



Кровушки захотелось? Снова выручит Fallout 2. Добро пожаловать в рай для садистов и в ад для NPC.

мыша от Microsoft и два Genius. Вон они в нижнем ящике моего стола валяются. Боевые трофеи. Жалко, что дохлые.

САМАЯ КРОВАВАЯ ИГРА

1. Ну, это совсем просто. Конечно, многогранный ***Fallout 2***. Тут и спорить нечего. Выставляете максимальную кровавость, берете пулеметик и начинаете крошить. Вдребезги крошить. В капусту, в фарш, забрасывая потрохами врагов игровой экран, брызгая слюнями счастья на экран монитора, пуская носом пузыри восторга и упоения... Крови мне!.. Я вам покажу, что на свете страшнее ядерного армагеддона... Ой, что это я?.. Есть в доме доктор?
Второе и третье места я долго пытался разделить между ***Blood 2*** и ***Kingpin***. Не сумел. Обе игры изначально кровавые и жестокие. Blood поэлитарнее будет, Kingpin маргинальнее и, как любит выражаться мисс Краш, брутальнее (надо все-таки прикупить словарь...). Но крови хватает и там и там.
Еще я попытался было протащить сюда же ***Carmageddon 2***, но не пошло. Совсем не пошло. Нет, к первой части у меня была претензия — грузилась она долго. Но докатиться до ТАКОГО! Сделать из великой игры аркаду!.. Гринпис в моем сердце одержал победу. Я в такие игры не играю.

САМАЯ ЭРОТИЧНАЯ ИГРА

Ну вот, добестолковился. Внимание! Ща делать то, что многие годы безуспешно пытаются сотворить наши законотворцы — проведу четкую границу между эротикой и порнографией.
Эротика для меня — это когда красиво и, несмотря на все первичные-вторичные признаки, по большому счету бесполо. Это для эстетики.
А с порнографией все наоборот. Хотя зачастую тоже красиво. Это для тела. Без наличия здорового чувства юмора ни то ни другое пользовать не рекомендую (может, оттого законотворцы и «плавают»?).
Трудно сегодня с эротикой в компьютерных играх. Совсем трудно. Мало ее, катастрофически мало. Изначально я, естественно собирался воткнуть в призовое место известную девчонку тридцати одного года с косой и пистолетами, но как-то не по себе мне стало. Ну что там эротического-то? Формы? Хм... формы... Ну формы. Что еще? Все. Больше ничего и нету. Сплошные формы. Третья часть игры что-то во мне убила. Лару я по прежнему люблю, но вот общая нацеленность игры исключительно на любование героиней меня сильно настораживает. Эдакий нарциссизм Еидоса, выраженный столь навязчиво. Где ты сейчас, незатейливый хитрован Ларри?.. Поэтому Лару я с неожиданным самому себе не знаю даже чем с обсуждения снимаю. Обсуждать будем другую 3D-героиню. И другую игру. Элексис Синклер. ***Sin***.
Я понимаю, что по истории, рассказанной нам разработчиками, Элексис — воплощенное зло. Но... не верю. Хитрые Ритуальцы так старались меня в этом убедить, что достигли прямо противоположного эффекта. Более того, я уверен, именно этого эффекта они и добивались. Как же она хороша! Она хороша даже в своей неуемной жестокости. Слишком многое в этой игре осталось за кадром, я в этом уверен так же, как я уверен, что у Элексис были весьма веские причины сделать то, что она устроила. Когда-нибудь напишу на эту тему диссертацию... А пока просто буду любоваться обоями моего Рабочего стола. Догадались, что у меня там?..



Элексис. Эл. Эли. Красавица. Жестокая дрянь. Обажаю...


Ворюга. Криминальный вредный элемент. Вся его карьера — сплошные критические моменты. Прав был А. Звездинский (Северный).

САМАЯ ПРОТИВОРЕЧИВАЯ ИГРА

Все чудесатее и чудесатее. Настолько уже бестолковая идея, что, пожалуй, с ее реализацией я на сегодня рейтинги прикрою. А то кто знает, куда может завести в такую жару благотворная прохладная жидкость.
1. ***Thief***. Вор. Виртуальное нарушение второй библейской заповеди. Я не люблю воровство, но мне нравится в него играть. Противоречие? Еще какое! Конечно, вопросы морали в игрушке отработаны, но тем не менее факт остается фактом. Быть Гарретом — быть преступником. Может быть, игрушку специально придумали для того, чтобы в жизни неповадно было? Ведь там все отнюдь несладко поворачивается. И за то, как лихо умеет Гаррет бить по головам ничего не подозревающих пьяниц охранников, приходится выплачивать совершенно адекватную цену — свою бессмертную душу. Но, если пройти игру до финала, все опять закончится хорошо. А это опять противоречие. Ну что ж, let it be, заморочка американская...
2. Второе место — ***Aliens versus Predator***. А как же? Именно противоречие — ну никак не могут встретиться эти, не побоюсь сказать, замечательные бойцы в одной игре. Я думал, это возможно только на российских книжных прилавках, они и не такое выдерживают. Ан нет. Встретились. И как встретились! Песня! Встретились и дали жару простым десантным парням. И друг дружке тоже задали. Кто знает, может, доживу я до пересечения в единой временно-пространственной точке Рембо с Терминатором? И с безумным Максом впридачу?..

Ну вот вроде бы и все. Проекты отработаны, лишние идеи придушены, пляж в прошлом, на пороге осень. А вот итогов сегодня почему-то подводить не хочется. Ведь осень по определению — не только засыпание-умирание природы, но и свежая надежда на поток новых и столь долгожданных игр. А будут игры, будут и рейтинги. И чем лучше они случатся, тем бестолковее можно будет их обсудить.
Доброй игры всем нам!

MG

Пришло в редакцию письмо. Нет, вы не подумайте чего, они к нам каждый день пачками приходят, хорошие и разные, но это было не просто так письмо. Это было ПИСЬМО. Я бы даже сказал, ПИСЬМИЩЕ. Представьте себе: 9 (девять) страниц убористого текста, 50 строк на странице... Читали мы его вслух на общем собрании редакции, ибо если бы каждый читал по отдельности, на весь процесс ушло бы недели две. Написал сие послание человек-монстр (ну кто еще столько напишет!) Денис Гальченко aka Painkeeper, указавший на конверте вместо обратного адреса свой e-mail, и мы ему крайне благодарны (хоть и критики навел... ууу!). На само послание отвечать будет неподражаемая Вуда Краш (она уже месяц как готовится... к следующему номеру, авось разродится), а я пока лишь одного пунктика коснусь.

«В „мусорном“ разделе, — пишет нам почтенный корреспондент, — вы имеете наглость утверждать, что все нормальные люди проходят квесты по солюшну („Как вы проходите квесты? Правильно, по солюшну“). Если вы на самом деле так считаете, то вы, братцы, ламеры полнейшие, ибо максимум, на что нужен солюшн нормальным людям — это посмотреть выход из тупиковой ситуации, которая не поддается логическому осмыслению: как и куда все-таки присобачить десять заводных плюшевых тушканчиков, выменянных у шамана индейского племени за ящик запчастей для Су-27, — и потом уже самостоятельно двигаться дальше.»

Как метко и точно подмечено истинное предназначение солюшнов и прохождений! Мы иногда пытаемся взывать к голосу разума, а именно что игры делаются не для того, чтобы их проходить по проходиловам, а проходиловы, теоретически, пишутся для того, чтобы облегчить нелегкий труд прохода квеста, но отнюдь не для того, чтобы превратить его в художественный фильм. А вот нас и читатель активно поддержал. Так что, дорогие читатели этой рубрики, играйте в игры по-настоящему, а подсказками пользуйтесь в крайнем случае, и только!

А что касается нас утверждающих, так это не мы утверждали, а наш краевед, который постоянно гонит всякое разное в одним краеведам подвластной рубрике. Их перлы надо воспринимать с известной долей иронии...

Иван Шаров

CHEATS

СТР. 158-159

- ✓ Lamentation Sword
- ✓ Gruntz
- ✓ Aliens vs. Predator
- ✓ Kingpin: Life of Crime
- ✓ Descent 3 (Demo)
- ✓ Grand Theft Auto: London 1969
- ✓ Shogo: Mobile Armor Division
- ✓ Midtown Madness
- ✓ Hidden and Dangerous (demo)
- ✓ Heavy Gear 2
- ✓ Need for Speed: High Stakes
- ✓ Tom Clancy's SSN
- ✓ Speed Busters

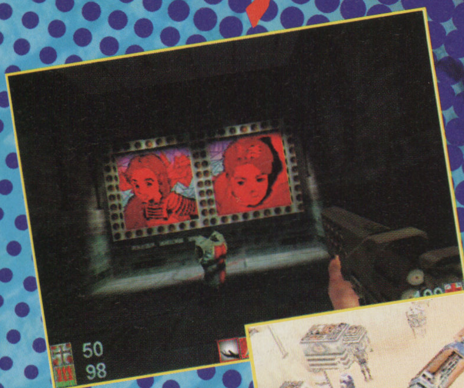
MISSION ~~IM~~POSSIBLE

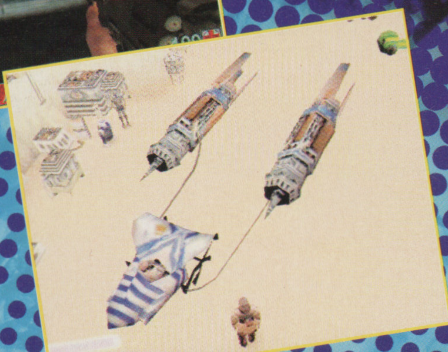
В этом выпуске:



Requiem

Silver





StarWars Episode I: Phantom Menace

Requiem: Avenging Angel

...Пусть чертям станет тошно



Алексей Кравчун aka Gomolog

Радоваться, плакать ли — не знаю: в «Реквиеме» хватает поводов и для того, и для другого. Но одно можно сказать точно — это не лидер в жанре, пускай даже и номинирован в прошлом номере в «Мегахит». Просто добротный последователь «Полужизни» и, наверное, второго «Квейка» (как ни странно это звучит, но по атмосфере они очень и очень близки). К «Нереальному» ой как сложно подобраться, практически невозможно, уж по крайней мере в плане графики — «Реквием» этого и не сделал. С другой стороны, игра достаточно самобытна, чтобы не закинуть диск на пыльные антресоли и пройти-таки ее до конца, но только один раз: желание повторного прохождения упорно не возникает. Это как Half-Lafe. Да и что там лукавить, эти две игры — птицы одного полета: если понравилась первая, понравится и вторая, а теперь покажите мне человека, которому не приглянулся товарищ Фримен. Короче, играть всем, от мала и до велика, от начала и до конца...

Предыстория

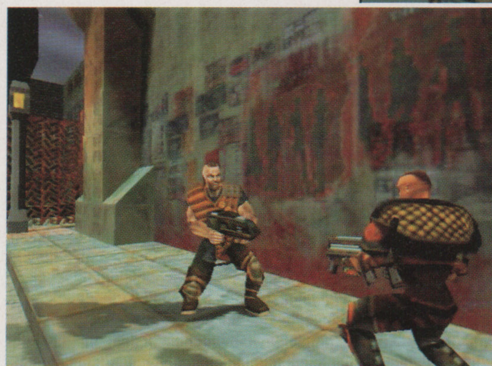
Тихо и мирно текла жизнь в Упорядоченном. Рай не знал забот, не ведал страха войн и горести поражений, поэтому в начало войны никто не верил, долго не верил. Но, когда — пока еще издалека — начали приходить души погибших ангелов, неверие ушло, сменившись ужасом и непониманием. Избранные бились с армией Люцифера. Это потом последних назовут Падшими, уже когда их предводитель будет низвергнут... Он ушел, но где-то в бездонной пропасти Упорядоченного воздвиг новое королевство — королевство Ада. Между Раем и Адом простирался мир смертных, и вспыхнула новая война за право повелевать их душами. И восстали люди, и ангелы Избранные, и ангелы Падшие, и сошлись в последней битве. Но Рай слишком давно не обращал свои взоры на простых смертных и потому утратил связь с их миром. Можно было отправить только одного бойца. Им стал Молокай — боевой ангел элитного полка армии Избранных...

Путь в аду

В самом центре циклона: красные сумрачные стены, жуткий вой, стоящий в воздухе, стоны падших, крики воскресших, рев тварей ночи — это ад, мой брат, выйти из мрачных подземелий, сочащих кровь еще не принесенных жертв. Лишь так можно обрести свободу, а вместе с ней шанс... шанс на победу и отмщение. В последней битве решится все, и пускай вторая война на небес проиграна, лишь один воин способен принести свободу братьям своим. Ад... Рай... Какая разница? Имя мне Молокай... я пришел за тобой, будь готов... лишь воскрешение даст силу... имя ей легион...

Он стоял в обширном зале. Дорога в никуда началась. Пространство «захлопнуло свои двери» за спиной последнего падшего, путь был только один...





Он прошел через арку с грешниками, коридор и новый зал. Мерзкая тварь кидается на него.

— Шалишь, не проймешь, — с пальцев срывается молния и разносит смелую зверюгу на клочки. — Прости, так получилось.

Он у развилки: вперед и только вперед. Снова зал и пропасть: одинокий островок над бездной. Прыжок, еще прыжок.

— Хо-хо... летать не так и плохо, как можно подумать!

Правый карниз. Хорошо. Дальше по коридору. Ох, эти красные стены — он заплатит за все, братья, сестры. Развернув, его вынесло в очередной коридор. «Кто это тут шалит!» — разворот, и прыжками он несется в ближайший туннель. Плавные размеренные

Паспорт

Requiem: Avenging Angel

Жанр:	3D-action
Разработчик:	Syclone Studios
Издатель:	3DO


URL http://www.3do.com

Оружие

Вооружение

Handgun

Стандартная, ничем не выдающаяся единичка. Пистолет, да и только, но при нехватке прочей амуниции вполне сгодится даже против сильных противников — это вам не Квейк.



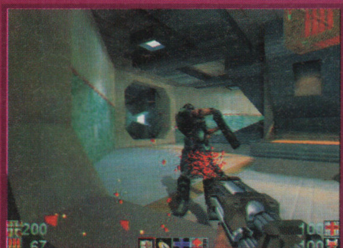
Assaul Rifle

Верный друг до конца игры. Сметает все и всех — были бы заряды.



Shotgun

Хорошая убойная сила, но... время перезарядки просто чудовищно велико — так, из-за угла пальнуть и скрыться, на открытых пространствах применять не рекомендуется.





Они молят о пощаде. Гм, пожалуй, я склонен помиловать этих червей: в противном случае душа Молокая начнет свой стремительный путь в Ад, но мне-то она нужна для дел праведных.

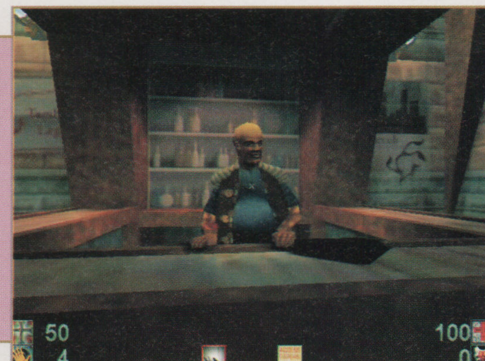
прыжки: лихо. Очередной перекресток: путь направо. Он доволен собой: новые чувства, и одно из них — чувство направления. Теперь оно не подведет. Очередной зал — высокий потолок. Он осматривается: налево и в туннель. Еще одна пропасть — это он уже проходил, школа жизни не терпит и не ждет, а он лишь примерный ученик. Короткая дорога — и новый зал: гигантские барельефы на стенах, правая лестница и...

Хлопок пространственного перехода: спасение или смерть. Сухой асфальт прошелся по щеке, по шее, содрал кожу на внешней стороне предплечья. Господи, боль, это боль... Никогда до этого он не чувствовал боли, теперь все иначе... Теперь он почти человек... Проклятье!

Город во мгле

Направо и по ступеням наверх — он избрал единственно верное направление, без оружия нечего и думать о победе. Город полон воинов тьмы. Он еще помнит: пускай они глупы и нерасторопны, но их много — сотни, тысячи. Ему нужно, просто необходимо оружие. У моста он остановился: шаг по карнизу — и в кармане тяжелеет пакет патронов, полный магазин. Теперь на мост, по нему и по ступеням на улицу. Солдаты, солдаты — везде Тьма. К двери — это вполне разумный выбор. Поднялся направо: патроны, рычаг и в дверь, пока не захлопнулась. Быстрее, быстрее. Развилка — тут он повернул налево, миновал две двери и оказался в просторной комнате: по правую руку пистолет и патроны. Теперь у него есть, что противопоставить воинству Ночи. Жалкие игрушки, но сталь в руке вселяет надежду. Теперь через канал и там налево, стекло — к черту его, очередной рычаг и небольшой боезапас. Налево — вечерний город прекрасен. Он побродил по улицам и замер у лежащего на асфальте мужчины. Неужто пьяный? В такое время? Рядом за ящиком — аптечка. Как кстати. Теперь по улице назад и по лестнице справа наверх. Путь дальше был однозначен. Шахта — осторожный спуск по карнизам — улица и путь направо по мостовой.

Он увидел слева от дороги тупик, пройдя в него, обнаружил спуск вниз. Бар: поговорив с барменом, он получил пропуск к воротам. Теперь путь для него был свободен. Путь к началу уровня не занял много времени и, пройдя еще чуть-чуть, он застыл у огромных ворот, которые охраняли двое солдат.



С этим товарищем нам еще предстоит свидеться... и еще раз... и еще. Местный бар, что-то типа фэн-клуба поклонников высоких материй.

Отель

Из ворот он пошел в сторону стоящих у стены ящиков и повернул в дверь направо. Путь по коридору, и в его конце по левую руку он увидел лестницу. Спуск и долгая дорога через склад боеприпасов — лестница наверх, но чуть дальше на груде ящиков лежал автомат и боеприпасы к нему. Очень кстати. По лестнице наверх и налево, по парапету над самой водой. Он уже начал удивляться, как это легко у него все получается. Прыжок в воду оглушил его, по воде он прошел в проем, дорога по туннелю и вновь голубое небо. Теперь наверх — там было три комнаты. В самой дальней из них — полицейский пропуск. Из комнаты за угол и в дверь: он надеялся, что идет верным путем. Теперь он шел обратно к воротам, мимо них и при помощи пропуска открыл запертую доселе дверь. Вверх по лестнице и в туннель, но прежде он спустился вниз и подобрал несколько магазинов с патронами. В конце туннеля путь ему преградила решетка, всего один выстрел, и путь свободен — теперь направо.

Патроны и бронежилет — это хорошо, есть чему обрадоваться. Он вернулся к развилке и пошел прямо. Лестница наверх и направо по коридору — он как знал, куда нужно идти. Через зал (у трибуны лежат патроны) на улицу. Здесь он пошел к грузовику и подобрал еще несколько патронов — лишние боеприпасы никогда не помешают. Дальше по улице, и мутная вода вновь окутала его. Он плыл направо, путь по трубе, еще одна лестница — комната, слева пистолет. Вновь улица — дорога к воротам.

Спуск вниз (по любой лестнице), и вскоре он уже стоит у двух компьютеров. Оба включены. Он вышел на улицу и побрел направо: опять вода, как же надоело мокнуть. Где-то на середине канала он обнаружил проход. По лестнице наверх, он забрал здесь все, что было нужно, и спустился обратно. Путь его лежал назад. Он обошел здание с противоположной стороны и вновь ринулся в воду, переплыл на противоположную сторону, взобрался на деревянный помост, прошел между двумя высящимися невдалеке постройками, спустился по ступеням и оказался у дверей постоялого двора с милым названием «Рай». Зайдя внутрь, он свернул налево, прошел мимо сломанных кабинок лифтов... шум, звук ломающихся переборок — балкон рухнул,

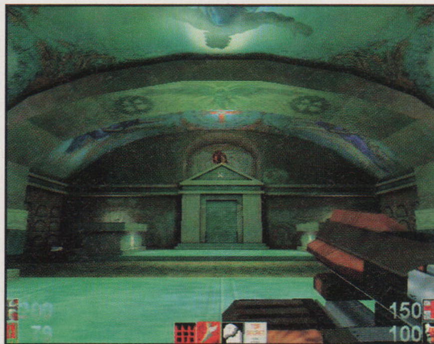
и по упавшей балке стало возможно взобраться наверх и пролезть в новообразованное отверстие.

Он спрыгнул на крышу лифтовой кабины, и лифт благосклонно поднял его этажом выше. Пока все складывалось как нельзя удачно. Он двинулся по коридору направо, по левую руку у него была дверь. Разговор с солдатами прошел успешно: они согласились проводить Молокая к предводительнице. Кажется, дело сдвинулось с мертвой точки — есть чему обрадоваться. Предводительница оказалась на удивление дружелюбна, она объяснила сложившуюся обстановку и предоставила в распоряжение Молокая новое оружие — гранатомет. Вот, теперь можно поближе пообщаться с армией тьмы. А еще она попросила спасти Джудит. Что ж, это ему, как два байта...

Дорога в Туманной цитадели

Прямо над койкой он обнаружил вентиляционное отверстие. Разбив решетку, забрался внутрь. Несколько воздушных ходов, и он у шахты лифта — перебраться на лестницу оказалось делом одной минуты. Вверх, вверх, вверх. Шахта открыта лишь на самом верхнем этаже — прямо по коридору, и он свернул в первую дверь налево. Он стоял перед входом на чердак. Пройдя вперед, он залез на металлический брус, на брус, торчащий в небо, на разлом в стене. Еще один бордюр, чуть наклоненный, — по нему он забрался на крышу, отсюда спустился на крышу здания, виднеющегося внизу, подошел к самому краю и осторожно перепрыгнул на здание по правую руку. Придерживаясь все время правила правой руки, он добрался до переключателя и нажал на кнопку, прошел в распахнутые двери и двинулся по коридору прямо до самого конца, где повернул направо и спустился вниз. Он вновь поднялся по ступенькам, зашел в комнату и спустился по лестнице. Здесь было много полезнейших вещичек, это очень кстати; собрав их, он опять поднялся по лестнице и вышел в дверь. Путь направо был недолог, он взобрался наверх, прошел по туннелю, дальше прямо, и вновь такой же туннель. Пройдя и этот коридор, он поднялся наверх.

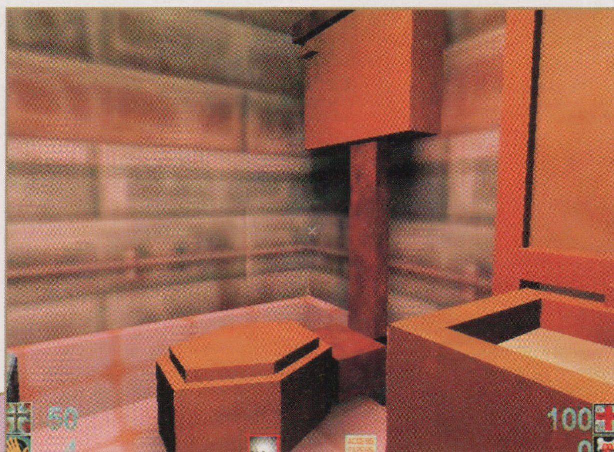
Здесь пришлось потренироваться в скорости (заклинание Haste). Нажимаю кнопку, нужно было успеть на платформу этажом выше. Она подняла его, и, пройдя по стреле крана, он благополучно — опять использую Haste — перепрыгнул на торчащую из стены балку и забрался в разбитое окно — оказался в туннеле. Он брел по нему, пока не упал на большой лифт, с него он спрыгнул на стол, собрал патроны и пошел по коридору. Неожиданно из всех дверей посыпались воины тьмы. Тьфу ты. Ему предстояла кровавая разборка. Он прокладывал себе путь дальше по трупам, пока не добрался до лестницы наверх. Поднявшись, он пошел направо и отключил тревогу. Так-то оно лучше! Путь его лежал на оружейный склад (идти по указателю Armor).



Здесь он хорошо экипировался — нет смысла воевать в плохом снаряжении — и двинулся вниз по коридору, пока не оказался у лифта.

Поднявшись наверх, Молокай обшарил все маленькие комнатки — наградой был винчестер и патроны к нему. Хорошее оружие. Перепрыгнув через ящики, он двинулся в обратном направлении, в проход с указателем Interrogation. В комнате по левую руку Молокай нашел-таки предмет своих скитаний — Джудит. Бедная, бедная девочка. Нужно срочно отключить систему контроля. Он поднялся этажом выше и обнаружил комнату контроля, когда же прошел еще чуть дальше, то обнаружил код доступа. Введя код, он нажал на основную кнопку доступа к системе — система защиты отключилась. Молокай вернулся назад к Джудит и осторожно взвалил покалеченную девушку на плечи.

Выйдя в левую арку, он двинулся по проходу и вскоре оказался у большого лифта, который, как только Молокай ступил на него, поднялся этажом выше. Вновь долгий путь по коридорам до спуска в тюремные камеры. Здесь он свернул налево, сойдя по ступенькам, активировал Cell E. Вернувшись назад, он зашел в лифт, и тот перенес его на следующий уровень. Здесь ошибиться в выборе пути было почти невозможно, и он с легкостью активировал оставшиеся Cell'ы. Он спустился на очередном лифте, поднялся по ступенькам и двинулся по коридору прямо, прошел через ряд «зеленых комнат» и нажал кнопку за правой дверью. Молокай вышел из комнаты и двинулся к открывшемуся проходу. Он пересек зал и вошел в очередную дверь, здесь поднялся на лифте и двинулся в глубь коридоров — снайперская винтовка никому еще не вредила. Спуск на лифте, он вышел в дверь и, разбив окно слева, запрыгнул в него: патроны и аптечка. Он выбрался обратно и поднялся по ступенькам наверх. Путь по коридору был недолгим, несмотря на солдат армии ночи, так и сыплющихся из всех щелей. Молокай спустился вниз и двинулся направо, прошел по коридору и вновь повернул направо. Прошел через несколько небольших залов, свернул направо и оказался в комнате с лифтом-платформой в центре. Выйдя, он свернул налево — очередная порция патронов пополнит поистощившийся было арсенал. Молокай обогнул лифт и пошел по коридору, пока не оказался на улице. Он



Бесславный продолжатель доброго дела, начатого Incoming. Или то была традиция? Неважно, главное, что смотреть больно на ЕГО грубые формы: никакой женственности...

ОРУЖИЕ

Grenade Launcher

Тут все, как в Кудваке, — появляемся в проеме, кидаем гранату и за угол. Через пару секунд можно смело заходить: даже те, что выжили, навряд ли окажут хоть какое-то сопротивление.



Missle Launcher

Вариация на тему рокетлаунчера, но помощнее будет. Чудо-оружие — на больших дистанциях, в узких же коридорах — быстрая и безболезненная смерть для самого владельца.



Sniper Rifle

Слабенького врага — с одного выстрела, сильного — с двух, но только если он далеко: вблизи вражина успеет развернуться, и мало уже не покажется.



Railgun

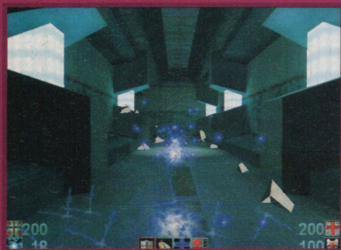
— он и в Африке рейлган. Один выстрел — один труп. Только на боссов не больно-то действует, на всех же остальных — безотказно.



МАГИЯ

Магия нападения

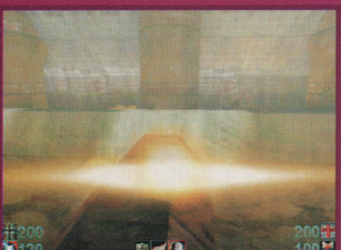
Pentecost
Удар молнией. Для накопления силы удара требуется время.



Locust
Рой саранчи. Эти насекомыши сожрут практически любого врага.



Apocalypse
Карликовый Армагеддон вкупе с миниатюрным светопредставлением. Правда, остается загадкой, кому от этого заклятья вреда больше — вам или врагу. Использовать только на дальней дистанции и по живым целям (на роботов практически не действует).



Exorcist
Эдакий файербол в миниатюре. Если подождать, то сила заклятья возрастет.





прошел меж двух ворот и спустился по лестнице, поднялся по оказавшимся неподалеку ступенькам и направился к бару. Дорогу туда он помнил хорошо.

Госпиталь

Выйдя из бара на улицу, Молокай повернул направо и вскоре оказался у закрытой двери. Он подергал ручку, и дверь неожиданно отворилась. Войдя в полумрак помещения, он остановился: его взору предстала сама Лиит. Дикий вопль, пространство вокруг рушится... он на арене, гигантская тварь бросается на него сверху. Молокай отпрянул, выхватил винтовку и застрейфил вокруг чудовища, то оказалось на удивление глупым. Через пару минут все было кончено: монстр валялся поверженным на земле, а Молокай не потерял ни одной единицы здоровья. Он склонился над зверем, и вновь пространство вокруг него начало меняться... он у госпиталя.

Он прошел мимо главных ворот, миновал еще одну арку и вскоре добрался до компьютера управления. Пальцы забарабанили по клавиатуре, вводя нужную комбинацию цифр. Он вернулся к главным воротам и зашел в открывшиеся двери госпиталя. Обогнув колонну, Молокай спустился на лифте на основной этаж госпиталя. Пройдя по коридору, он оказался в большом зале, пересек его и нырнул в очередную дверь. Длинный коридор, спуск по лестнице и поворот в левую дверь, несколько метров — и он оказался в зале, где толпился медперсонал. Он направился мимо комнат, где лежали раненые, и зашел в лифт слева, поднялся наверх и двинулся по коридору. Вскоре он оказался в зале с огромным агрегатом: в левой комнате лежал бронежилет. Он прошел чуть дальше, спустился по ступенькам и подошел к девушке-врачу — та дала ему пропуск.

Молокай продвигался дальше и вскоре очутился у лифтовой шахты, вызвал лифт и спустился на нем вниз. Здесь он активировал очередной лифт (при помощи пропуска) и продолжил свой спуск вниз. Он долго шел по коридорам, миновал парные створки дверей и свернул в комнату справа, через некоторое время он свернул налево и спустился по ступеням. Небольшой код не заставил долго ломать голову: первый — синий, а на тройном пульте — красный, зеленый, синий. Теперь можно было собрать ставшую доступной кровь. Что ж, полдела сделано: пора возвращаться.

Он поднялся по лестнице, но не по той, по которой спускался, а по противоположной. Долгий путь по коридорам, и он в морге. Перейдя через несколько комнат, он снес решетку и выбрался в туннель, через некоторое время спрыгнул в воду и, поплыв направо, обнаружил полузакрытую решетку. Молокай проплыл вперед, потом свернул налево и выбрался на улицу, двинулся к ближайшему повороту. Он вошел в дверь слева и еще раз свернул в ту же сторону: спустился в распахнутый люк и по наклонной дорожке побежал вниз.

Вскоре перед ним оказалась очередная шахта лифта, он, не раздумывая, начал спускаться по лестнице вниз. Здесь обнаружился большой туннель, где он у развилки свернул налево, потом у следующей развилки — направо. По подмосткам Молокай начал спускаться вниз, прошел мимо провала посередине и по лестнице спустился вниз. Путь по туннелю, и вновь вниз по лесенке. Вскоре он оказался на дощатом помосте и двинулся налево, потом свернул направо и дальше прямо. Когда настил закончился, он спрыгнул вниз и оказался у еще одного провала.

Не долго думая, Молокай ринулся в темноту. Путь лежал прямо, у первого распутья он свернул налево, а оказавшись у очередной развилки, нажал красную кнопку на стене: зашел в открывшуюся комнату и собрал патроны и аптечку. Выйдя из комнаты, он двинулся направо и вскоре очутился у запертой двери. Открыв последнюю переключателем, Молокай свернул налево и вскоре вновь очутился у открытого на сей раз прохода. Недолгая дорога налево, и он стоит у провала вниз, спрыгивает... Поплавав по очередной системе труб, Молокай обнаружил проход с желтыми дугами и направился в него. Там у развилки он свернул налево и, проплыв немного, обнаружил проход с синими дугами, ринулся туда и наткнулся на ведущую вверх лестницу. Поднявшись в небольшое помещение, Молокай активировал кнопку и направился обратно в систему труб. По трубе он повернул налево и нырнул во второй поворот, проплыл через полуоткрытые ворота и во второй поворот по левую руку. Оказавшись у развилки, он в последний раз повернул налево: отверстие в полу — он ныряет туда и плывет по туннелю, выбирается на поверхность. Теперь Молокай забрался в туннель над водой и двинулся по нему вглубь. Вскоре он был уже у лагеря сопротивления...

База повстанцев

Мимо охранника Молокай прошел в дверной проем, поднялся по ступеням и, миновав второго охранника, свернул направо. Он поднялся на второй уровень и, свернув направо, оказался у лифта. Когда лифт остановился, навстречу ему вышло два бойца армии сопротивления — им он и отдал захваченную кровь.



Еще одна дань. Теперь это, кажется, «Шого». Слава богу, ангелы в стиле аниме — непозволительная роскошь. Хотя, держу пари, ждать осталось недолго.

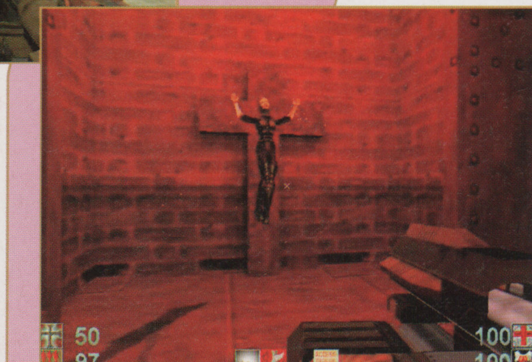
На базе Молокай отыскал Джудит и, поговорив с ней, отправился на поиски командира сопротивления. Это не составило особого труда. От него Молокай получил следующее задание.

Лагерь беженцев

Около комнаты Джудит Молокай обнаружил открытый люк и спрыгнул вниз. Оказавшись около палатки, он свернул направо, вскоре добрался до первой развилки и здесь свернул налево, спустился до стоящего неподалеку солдата и спрыгнул в провал слева. Вновь подчиняясь правилу левой руки, Молокай быстро вышел к небольшому каналу: на противоположной стороне толпились несколько воинов. Он прыгнул в воду и поплыл налево, выбрался на поверхность и заговорил со стоящим неподалеку стражником. Тот попросил Молокая отыскать человека по имени Арон. Молокай



Картинка не способна передать всего восторга от разрываемой на куски плоти: ах, какой звук... И мясо, много-много мяса...



Нет, она еще не готова нести бремя страдания за все человеческие грехи. Придется спасать.

направился мимо солдат, сидящих у костра, прошел мимо еще одной палатки и очутился у пролома в стене. Внутри он увидел Арона, после непродолжительного разговора воин умирает (необходимо использовать магию banish). Молокай выбрался из провала обратно в коридор и пошел направо, через некоторое время, когда остались позади и костровища и палатки, он опять повернул направо. По ступеням он поднялся в просторный зал и оттуда еще раз в узкий проход. Он шел по проходу до тех пор, пока не наткнулся на провал по праву руку. Это интересно, и Молокай смело шагнул в темноту... он спускался вниз, по правую руку оказался очередной проход, он свернул в него, тут влево, и в зале направо до упавшего столба, и вновь направо. Здесь он увидел очередной проход...

И снова сюрприз от Лиит. Опять монстр — тактика ничем не отличалась от предыдущей: Молокай бегал кругами и всаживал в зверюгу заряд за зарядом, и вот бездыханное тело твари легло у его ног. После убиения в стене открылся проход, и Молокай прошел внутрь. Встретившимся вскоре солдатам он отдал план — задание было выполнено.

В поисках рейлгана

Зайдя за угол (благо было это совсем недалеко), Молокай двинулся по улице, зашел в большие двери и внутри прошел в дверь направо. Зайдя в проем, он пошел направо и вскоре оказался между двумя столиками, у одного из них изнутри оказались две кнопки — их-то Молокай и нажал. Дверь прямо напротив него распахнулась, и он прошел к лифту и спустился этажом ниже. Путь его лежал направо, и вскоре он очутился еще у одного лифта — новый уровень, и вновь направо до прохода. Он свернул в первую дверь направо и двинулся по коридору, в зале свернул налево и миновал несколько компьютеров; теперь, когда компьютеры были активированы, Молокай вернулся к платформе-лифту. Путь лежал прямо, а потом направо — в помещение с лифтом, который поднял его наверх. Дальше по коридору, после двери справа, он обнаружил бронежилет. Чуть дальше оказалась еще одна платформа-лифт. Молокай поднялся по парапету на самый верх. Спрыгнув, он пошел вперед до очередного лифта. Спустившись, пошел налево до следующей шахты лифта. Здесь пришлось активировать три крана и, пройдя чуть вперед, забрать рейлган. Молокай решил, что настало время возвращаться обратно...

Через большие ворота и по коридору вперед — он надеялся, что не ошибается. Из комнаты в дверь направо и далее все время по правилу левой руки. В комнате Молокай нажал на кнопку (вторая была уже почему-то нажата) и по переходу двинулся к двери и дальше по проходу. Он очутился в зале с бронекостюмами, снял один и надел на себя. Слева обнаружился проход, и Молокай, не долго думая, пробрался в него и пополз по трубам. Выбравшись из водостока, он повернул налево и вскоре оказался у резервуара с водой. Он поднялся наверх, поднял бронекостюм и по лестнице вскарабкался наверх. Молокай стоял у входа на базу сопротивления. Здесь он поговорил с командиром и через некоторое время обнаружил в одной из комнат мертвую Джудит. Что ж, он все-таки ангел: заклятье воскрешения легло гладко, и в то же мгновение Джудит открыла глаза... но Молокаю было уже не до общения с воскресшей воительницей: его ждало новое задание...



Взрыв реактора

Вокруг было много боеприпасов; Молокай разумно решил их подобрать, и не зря... прошло совсем немного времени, и он оказался на большой арене, у дальней стены на троне восседала сама Лиит.

Битва с ней была долгой: Лиит постоянно насылала на ангела своих подопечных — жутких монстров. Едва он успевал отбить одну атаку, как на смену поверженным приходили новые и новые. Сама Лиит поливала его молниями, и единственным укрытием были четыре колонны, за которыми он и прятался, когда с пальцев предводительницы Падших срывались огненные струи... Лиит упала с диким воплем. Молокай неспешно подошел к Падшей, наклонился над ее трупом... Пространство вокруг него поплыло...

Он двинулся налево и шел до первого поворота, где повернул направо и вскоре оказался на складе — ракетница и несколько ракет пополнили арсенал Молокая. Он опять вышел на улицу и по правую руку от себя увидел лестницу. Спустившись по ступеням, ангел спрыгнул на рельсы. Некоторое время он брел по шпалам, пока не наткнулся на выход, у развилки свернул налево и еще раз налево, а потом прямо и прямо, до комнаты, к которой вела небольшая лестница. Выйдя оттуда, Молокай двинулся налево, миновал ворота и спустился по ступеням к воде. Он проплыл налево, запрыгнул в большую трубу, проплыл через еще один отстойник, и вновь его ждала большая труба. Он осторожно выпрыгнул на платформу и, пройдя по ее краю вправо, прыгнул обратно в воду и активировал

Магия

Lighting

Молния высокой разрушительной силы. Со временем заряд опять же накапливается.



To Salt

Одна горсточка соли, а сколько восторга. Враг окаменевает и вскоре рассыпается в пыль. Просто очень красивое заклинание.



Bloodboil

При применении этого заклятья у врага начинается стремительная геморрагия из всех органов и тканей. Умирает медленно и мучительно. Действует на близкой дистанции.



Brimstone

Магический огнемет. Рекомендуется применять на сильных противниках.



Магия

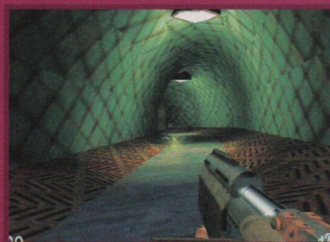
Магия защиты

Deflect
Все повреждения, которое мог бы нанести вам противник, сам он и получит. Эдакое зеркало повреждений.

Heal
Магия восстановления жизненной энергии. Десять единиц маны — единица здоровья.

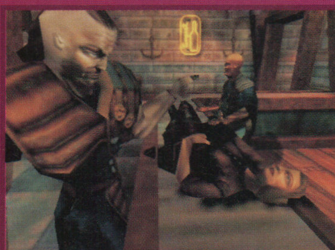
Holy Light
Магический вариант фонарика.

Banishment
Простое убиение врага. Не понятно, почему данное заклятье относится к магии защиты.

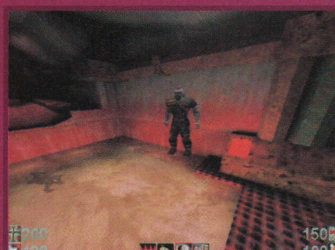


Специальные заклятья

Resurrect — оживление мертвых. Оживлять можно как врагов, так и друзей. Враги после воскрешения будут сражаться на вашей стороне.



Possess
Вселение во вражеского воина. Прочие вражины принимают вас за своего. Действует непродолжительное время.





Сама Лиит пока только в виртуальном воплощении. Виртуальная виртуальность? Есть о чем задуматься.

систему шлюзов. Он плыл по туннелю дальше, пока не попалась еще одна шлюзовая система. Небольшое физическое усилие, и путь свободен.

Ну и запах: система регенерации воды в местном отстойнике оставляет желать лучшего, но в дальнем углу обнаружился проход. Здесь он повернул направо и скоро увидел Элидж. Дверь открылась — и ее разнесло на куски. Какая жалость! Молокай поднялся в небольшое помещение и повернул рычаг — открылись закрытые до этого двери. Он прошел внутрь, активировал компьютер, управляющий платформой-лифтом, и поднялся наверх. Прошел немного вперед и, повернув налево, добрался до закрытых дверей. Путь его лежал прямо, вскоре позади остались вторые двери, и он повернул направо и зашел в последнюю из дверей. Он нырнул в левый коридор и очутился в другом коридоре. Тут он пошарил по комнатушкам и обнаружил множество патронов, аптечек и бронежилет. Он возвращался вниз по ступеням и через дверь между двумя контейнерами. Теперь Молокай двинулся налево, поднялся по лестнице и пошел прямо. В конце пути его ждало еще одно помещение — ангел зашел внутрь.

За компьютером сидел связист армии освобождения, после непродолжительного разговора он отдал Молокаю карточку доступа к телефонной сети и попросил позвонить с территории метрополитена. Он же передает «Юстасу» новое задание из центра: необходимо уничтожить факультативный реактор. Что ж, надо — значит надо.

Молокай выбрался в окно и двинулся по лестнице вниз — перед ним в полу зиял провал. Ангел, не задумываясь, ринулся вниз. Чуть вперед и налево, направо в дверной проем. Он некоторое время шел прямо, затем повернул направо и шагнул в один из левых поворотов (первый по счету). Спуск вниз был недолог, и вновь целый ряд коридоров. Сколько же можно, в конце концов! Направо, налево, прямо, налево, правое помещение, здесь он включил рубильник, стремительно вылетел обратно и снова: направо, еще раз направо и вниз в вентиляционную шахту. Он осторожно пробирался вперед, пока не появилась возможность выбраться на поверхность. Здесь путь лежал параллельно большой трубе. Молокай продвигался до тех пор, пока сильный поток воздуха, вырывающийся откуда-то снизу, не вынес его наверх.



Ангел вышел в дверной проем и затопал по коридору, два раза он сворачивал налево, а затем поднялся по ступеням лестницы (тоже, кстати, налево). Дальше Молокай пошел в правый дальний проход и через некоторое время вышел к лифту. Когда лифт поднялся наверх, ангел решил, что дорога по правую руку ему больше по душе, и направился через небольшой мостик. Активировав пульт управления, он поднялся на лифте наверх, теперь налево. Пройдя через ворота, он тут же свернул налево и по мосткам перешел на противоположную сторону. Немного вперед и налево по ступенькам — обилие поворотов и лестниц начинало его забавлять. Вправо по коридору и до его конца, а затем налево — Молокай оказался на складе вооружения.

Опустевшие было магазины ружей вновь заполнились до отказа. В дальней стене склада обнаружился небольшой люк — вперед! Выбравшись на поверхность, он пошел прямо и вскоре наткнулся на компьютер, управляющий реактором. Вот теперь, когда мина успешно заложена, можно и спуститься. И еще раз спуститься. Взрыв застал Молокая бежащим по коридору, швырнул его на пол и некоторое время волочил, словно непослушного щенка на поводке. Ангел открыл глаза — он был на развилке. Отряхнув одежду, он двинулся, для разнообразия, направо и вскоре оказался в тупике (естественно, надо было идти налево...). Неужели оплошал? Ан нет, вверху оказалась небольшая лестница, за которую Молокай легко зацепился (нужно было лишь немного подпрыгнуть). Молокай шел по коридору, пока не уперся в стену, здесь он свернул налево, потом направо и еще раз направо. Спустя некоторое время он очутился в просторном зале, потолок подпирали могучие столбы. Он пересек его и побежал по ступеням вниз, забрался в разбитое окно. Ангел был на базе сопротивления: в его отсутствие здесь явно похозяйничали солдаты армии тьмы. Немного поблуждав по изувеченной базе, Молокай наткнулся на командира сопротивления...

Подземка

Пройдя немного, он обнаружил телефон-автомат и, помня о данном обещании, позвонил. Молокай спустился в метро, миновал турникеты и зашел в раскрытые двери поезда. Пробежавшись по вагонам, он наткнулся на командира армии сопротивления. Этот-то тут что делает? Непонятно! Неожиданно командир превращается в монстра. Небольшая битва, и Молокай вышел из разрушенного вагона: налево вел небольшой проход. Поворот направо, спуск и еще один правый поворот. В помещении слева он дернул рычаг и вышел,

еще одна комната и еще один рычаг. Спустившись в прохладную воду, ангел поплыл по туннелю и вскоре добрался до выхода на поверхность.

Он прошел немного вперед и поднялся по ступенькам, зашел в проход. Еще чуть-чуть по коридору, и он стоит в комнате, в дальнем ее углу еще один проход. В конце оказался лифт, который поднял Молокая этажом выше. Пройдя через весь зал, он добрался до транспорта и зашагал по нему, затем свернул в правую дверь.



Кто бы знал, что для того, чтобы получить литр-другой драгоценной крови, придется проливать ее же кубометрами?!

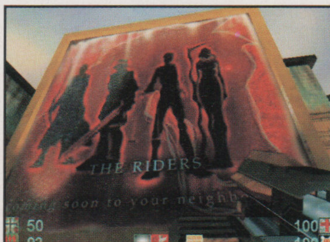
Вскоре на его пути попалась лестница, и он счел нужным подняться по ней. Еще два зала, в третьем наверх — тут Молокай активировал еще один пульт и вернулся на комнату назад, свернул направо. Дальше его ждал целый ряд лестниц наверх, до стальной двери. За ней он поднимался еще много раз; наконец, перекинул усталое тело через последнюю балку — справа виднелся проход. Немного отдохнув, Молокай двинулся в него, свернул в первую же попавшуюся дверь, поднялся наверх и нырнул в проход слева (там должен быть спуск). Дальше он прошел по прямой по коридору, поднялся по лестнице, миновал комнату с компьютерным терминалом, прошел по мостику и спустился вниз. Вскоре он уже стоял на вечерней улице, напротив него готовился к взлету космический корабль.

Космопорт

Тут Молокая ждала небольшая головоломка. Нужно было дергать рычаг и на полной скорости (при помощи заклятья) бежать к уже начавшей закрываться двери. Но это испытание он прошел с завидной легкостью: сказывалась тренировка. Он зашагал вниз по туннелю и свернул в правую дверь, пошел дальше по коридору и добрался до очередного помещения. По лестнице Молокай поднялся наверх и активировал пульт управления. Вернувшись немного назад, он прошел в открытую теперь дверь, поднялся по лестнице, дальше по коридору и еще по одному проходу после непродолжительного подъема. Оказавшись у развилки, ангел свернул в коридор, уходящий куда-то вниз, пересек очередное помещение и оказался в еще одном коридоре.

Молокай снова миновал ряд коридоров, прежде чем оказался у лифта. Спустившись, он продолжил путь прямо до большого круглого прохода. Он запрыгнул к решетке с красными лампочками, и она послушно отворилась — он двинулся дальше. Вскоре он оказался в комнате с пультами управления; активировав их, Молокай двинулся обратно. По мосту он пошел к двери направо, поднялся по правой же лестнице и вскоре оказался у провала в полу. Он начал осторожно спускаться и выбрался в правый пролет (оттуда кидались мерзкие монстры, но они были слишком глупы, чтобы составить достойную конкуренцию в бою). Направо, направо, налево и вновь направо — Молокай и сам уже не понимал, как угадывает направление. Красная жижа была под самыми ногами — он прыгнул вниз и поплыл, пока над самой головой не замаячил синий туннель.

Отсюда он пошел направо; из комнаты, в которую он вскоре вышел, свернул налево. Он еще некоторое время шел по коридору



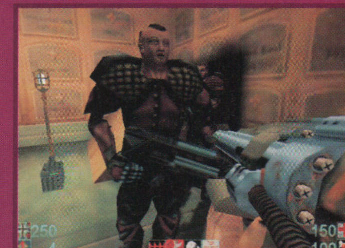
и у развилки повернул налево, поднялся по лесенке и пошел направо по длинному туннелю. Вскоре он оказался в просторном зале и отсюда направо, а дальше по лестнице налево и вверх. Вскоре он уже стоял у двери с табличкой «Shaft-1». Молокай вошел внутрь и двинулся к проходу справа. Он поднялся по лестнице, миновал зал, поднялся еще по одной лестнице, очутившись в комнате с несколькими дверьми, и зашел в полукруглую. Несколько длинных коридоров и плавный спуск к проходу с зелеными лампочками. Подъем на этаж выше — он нажал на пульт, спрыгнул вниз и забежал в стремительно захлопывающуюся дверь. И вновь легкое испытание на скорость: пришлось с использованием магии скорости (Haste) переключить два рычага и успеть пробежать в туннель с закрывающимися створками.

Он шел по коридору все прямо и прямо, мимо шлюзов с роботами. Молокай спустился вниз, обошел небольшое озерцо и опять углубился в длинный туннель. Потом он свернул направо, активировал пульт и залез в одну из капсул — она понесла ангела дальше. Он поднялся по лестнице, у перекрестка свернул налево и вскоре оказался у входа в воздушную шахту. Пробираясь по ней, Молокай свернул налево и очень скоро выбрался в коридор, затем направился прямо. Когда очередная лифтовая платформа подняла его на самый верхний этаж, ангел пошел направо. Первое помещение он оставил без внимания, а вот во второе зашел.

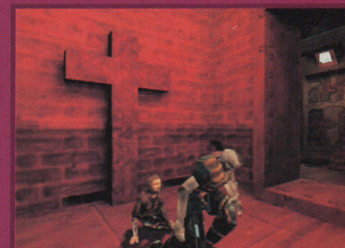
Здесь обнаружилась карточка доступа к мосту. Взяв ее, он миновал лифт и зашел в центральный коридор. По левую и правую руку тянулись многочисленные комнаты, Молокай дошел до лифта и поднялся на следующий этаж. Опять путь по коридору и еще один лифт. Дорога через небольшой коридорчик — он встал на лифт и активировал переключатель карточкой доступа к мосту... платформа двинулась вниз. Он прошел налево и завернул в первую дверь, по ступеням Молокай поднялся налево и вскоре добрался до металлической двери. Забравшись по двум лесенкам подряд, пересек помещение и поднялся еще по одной. Дальше он уже не мог ошибиться: коридор был только один. Лифт опустил Молокая еще на один этаж: сбор боеприпасов и еще один лифт, короткий путь по туннелю, и вот он на арене. Битва с главным Падшим началась. Молокай не трогал монстров, появляющихся на арене: какой смысл, ведь Люцифер все равно возрождал их из тлена. В ход пошло все: и оружие, и магия. Он носился по периметру арены и всаживал в главного заряд за зарядом. Прошло немало времени, прежде чем все было кончено... Силы Нового Рая восторжествовали... MG

Магия

Insist
Жертва этого заклятья стремительно переходит на вашу сторону и начинает расстреливать своих бывших соратников.



Heal Other
При помощи этого заклятья можно лечить NPC.



Спецприемы

Enhanced Speed (Haste)
Заклятье увеличивает скорость вашего бега в два раза.

Fly
Длинный прыжок, но никак не настоящий полет.

Warp Time
Остановка времени: все враги начинают двигаться несколько медленней, ваша же скорость остается неизменной.



Алексей Кравчун aka Gomolog

И Сильвер такой молодой...

Магичекие походы в подробностях

Эх, что и говорить. Французы в очередной раз сделали нам красиво. На сей раз вниманию предлагается анонсированный как очередная RPG-игра Silver. Детальное изучение появившегося на прилавках магазинов продукта показало, что до настоящего ролевика «Сильверу», как до Луны, но даже мимолетное ознакомление ясно дало понять, что всевозможных прелестей в игре и так хватает и на долю любителей ролевых игр там тоже хватит. Но обзор игры мы оставим в рубрике «Обойма», а тут займемся проходиловом.

Паспорт

Silver

Жанр: RPG а-ля Final Fantasy VII
Разработчик: Infogrames
Издатель: Infogrames

URL http://www.infogrames.com

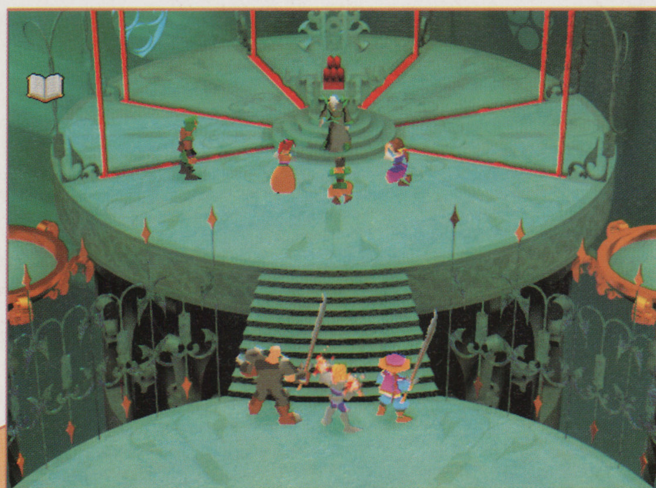
Направляйтесь в дом и, поднявшись на второй этаж, возьмите в сундуке щит и меч. Поговорите со своей женой, здесь же экипируйтесь и вперед, на улицу. Оказавшись во дворе, освойте основные приемы боя с клинком и мечом. Дело это несложное, но лучше потренируйтесь подольше: очень скоро это умение вам понадобится, а времени на повторение уже не будет. Через некоторое время из дома появится ваша жена, на нее набросятся солдаты и, связав, с криками «Деeез! Деeез!!!» утащат куда-то. Как только они исчезнут с экрана, кидайтесь на оставшихся и, расправившись с ними, отправляйтесь вдогонку за похитителями.

Вскоре дорога приведет в порт. Жаль, но вы опоздали: корабль с похитителями уже отплыл. Что ж, возвращаемся на экран и, поговорив с джинном, сохраняйтесь. Теперь путь лежит в замок (вы пробегали мимо главных ворот по дороге в порт). Здесь на главной площади изничтожаем всех противников и запасаемся провиантом у местного сквалыги. Проходим на следующий экран, тут на вас накинется целый отряд гвардейцев, но вот биться с ними не стоит: ребята возрождаются заново. Спешно пробегаем по мосту и проходим в ворота: враги не смогут проникнуть за эту, казалось бы, простую преграду.

Направляйтесь в лагерь повстанцев (в пещеру пока не пройти) и, поговорив с главарем, разберите возможные варианты определения координат уплывающего корабля (наиболее рациональный: посмотреть в телескоп). Выучите у одного из воинов в лагере прием веерной защиты, захватите у костра факел и направляйтесь к пещере. Сохранитесь и держите путь к замку. Зайдя в первое помещение, освободите профессора от натиска чертенят и направляйтесь в дверь, лежащую по левую руку. «Проводником» вашим будет желтый чертенок, который и будет указывать дорогу по всему уровню. В большой комнате поговорите с ученым чертенком и подберите рогатку. Дойдя до ближайшей развилки, бегите за кучкой чертей и освободите старца, после чего вернитесь на один экран и идите в дверь, из которой появилась толпа демонят.

Здесь недалеко должно быть место сейва. В очередном зале первым делом убейте главного чертика, а уж потом расправляйтесь с остальными. Вскоре удается догнать желтого черта: он божится ;-) показать свои сокровища, но в последний момент решает вас надуть и делает ноги. Бегом за ним. Через несколько залов вам удастся его нагнать, но он неожиданно превратится в гигантского демона. Самому с ним вам вряд ли удастся справиться, поэтому не расходуйте зазря драгоценную пищу, а просто дайте черту вас пришибить: тут подоспеет дедушка, до этого праздно наблюдающий за схваткой, и разделается с мерзавцем.

Пройдя еще несколько экранов, вы повстречаетесь



Ну вот и долгожданная встреча — маг Сильвер собственной персоной.

с магом, который может помочь в настройке телескопа. В ходе разговора выясняется, что телескоп работает за счет гигантских паровых котлов, расположенных глубоко в подвале. К сожалению, весь замок наводнен чертями, и добраться до телескопа не так-то просто. Из сундука возьмите первый магический меч и прыгайте в телепорт. Вы окажетесь в самом первом зале замка. Но вместе с вами здесь оказался и главный помощник Сильвера — Фуг. Ваш дедушка вступает в неравную схватку с ним и в ходе боя погибает. Жаль, но пора делать ноги.

Спустившись по лестнице, оказываемся в саду. Здесь главное — уничтожить чертенка с горном (легко забивается рогаткой): по его команде респавнятся все прочие враги. Перебив всех, сохраняемся. Дальше направляйтесь в левую дверь (можно сходить и налево, но это чревато потерей большого количества здоровья — взамен получите доступ к очередному сундуку). Уничтожив в зале всех демонов, вы попадаете в комнату с лифтом, ведущим в подвал. К сожалению, маг не сможет последовать за вами дальше, и в подвал придется спускаться в гордом одиночестве.

Ну вот вы и в подвале. Первым делом загляните в комнату при паровом котле. Там спрятался от шаловливых чертят местный хранитель. Он пообещает запустить машину котла, как только вы изведете всех чертей. У него же необходимо забрать ключ. Продолжаем путь. Каменных монстров удобно убивать магией меча (перед каждым новым боем есть смысл немного подождать, чтобы магия восстановилась). Оказавшись в маленькой комнатке с невидимым монстром и его слугами, первым делом убейте невидимку (его можно бить магией, даже когда он невидим), а уж потом расправьтесь с остальными. Теперь отправляйтесь в дверь напротив. Поговорите с местным хранителем и откройте ключом запертую дверь — возьмите волшебное зелье.

Выходите в зал, где сражались с невидимым чертиком, и направляйтесь в левый проход. Предстоит долгий спуск вниз, но если придерживаться тактики постоянной подзарядки меча путем ожидания, то проблем не будет. На самой нижней площадке сохранитесь. Подождите немного, чтобы полностью восстановилась магия меча, и заходите внутрь. Вас ожидает встреча с гигантским демоном. В левом углу экрана есть область, в которой демон не может вас поразить. Бить крылатого нужно только магией меча: ничто другое его не берет. Да и то удары будут эффективны только в момент, когда монстр респавнит свое здоровье или вызывает на подмогу мелких демонов: вот в эти моменты выскакивайте и палите. После нескольких десятков попыток демон испустит дух. Тут подоспеют ребята из лагеря повстанцев и долго будут сетовать, что им уже и работы-то никакой не осталось.



Встреча с первым достойным противником — демоном ада. Товарищ не так прост, как хотелось бы.



Сам Сильвер в бой не рвется. Зато насылает на нас всяческих страшилищ типа представленного на экране. Что ж, трудно обвинять его в вероломстве.

Ну вот, теперь телескоп в полном порядке, и в него видно, что корабль пришвартовался у пристани Города Дождей. Что ж, направляемся туда.

Город Дождей (первый магический шар)

Теперь команда состоит не из одного, а из двух воинов: к вам присоединилась лучница (помните, что именно с луком она умеет обращаться лучше всего, а вот с фехтовальными поединками у нее могут быть проблемы). У первой развилки направляйтесь направо (прямо — засада, ничего кроме потери драгоценной жизненной энергии здесь не ждите). Проложите себе дорогу через отряды солдат с тиграми и сохранитесь. От перекрестка идите направо, если пойти налево, то можно помочь бедной старушке, и она в благодарность даст вам плюшевого мишку, но можно и не помогать старушке — линия игры от этого не меняется. Встретив по дороге парнишку, проследуйте за ним и переждите проход военного караула в подворотне (схватка с ним не приведет вас к победе) и бегите дальше. Поднявшись по ступенькам и расправившись с несколькими охранниками, попадете в порт. Жаль, но корабль уже отчалил. Придется вернуться в лагерь повстанцев. По пути вы встретите чертенка, который сопроводит вас в башню волшебника.



Оказывается, стали ясны некоторые щекотливые моменты сложившейся ситуации. Оказывается, ваш главный враг Сильвер пользуется черной магией для своих темных дел. А супротив магии с голым мечом не попрешь. Но выход есть: нужно разыскать восемь магических шаров и уже с их помощью изничтожить злого волшебника. Так что, вперед, на поиски! Первый шар по слухам находится в Городе Дождей. В рюкзаке есть карта, с помощью которой можно перемещаться по

Сержантские советы

Встретив в узком месте отряд противника, запускайте вперед воинов с холодным оружием, а магов оставьте прикрывать тылы и обстреливать врагов издалека. Если в группе два или более магов, то не натравливайте их на вражин всех за раз, лучше подождите, пока у одного кончится мана, и лишь затем вводите в бой следующего чародея, первый же тем временем восстановит ману до должного уровня. Так у вас будет постоянное прикрытие магией.

Сержантские советы

Во время боя не забывайте заглядывать в меню и менять спецброски. Ждать, пока суперудар всстановится заново, не имеет смысла: на это уходит слишком много времени.

Советы

Мечи (Swords)

Мечи различаются по двум основным характеристикам: уровень (level) и наносимый урон (damage). Уровень определяет скорость наносимых ударов, а damage — количество хитпоинтов, выбиваемых из противника.

Short Sword (level-1; damage-6) — самый первый и самый хилый меч. При первой же возможности хватайте магический ледяной меч: даже когда он разряжен, наносимый им урон выше, чем у short sword.

Broad Sword (level-3; damage-11) немногим лучше своего младшего собрата — ну совсем ни на что не годится.

Battle Axe (level-4; damage-15) — это уже получше, нанося не слишком-то большой урон, можно довольно лихо выносить слабеньких противников: скорость взмахов довольно высока.

Long Sword (level-6; damage-26) — первый стоящий меч в игре: быстро машем, больно бьем.

War Hammer (level-8; damage-41) — тут и добавить нечего: один удар, и враг «в лепешку».

Mage (level-9; damage-59) — улучшенный вариант вархаммера.

Bastard Sword (level-11; damage-89) — замечательное оружие: врагов, не обладающих магической силой, выносит на раз.

Dual Knightly Swords (level-12; damage-145) — мечи Фуга. Буквально мелькают в руках, стремительно забирая жизни противников. Наш выбор.

Щиты (Shields)

Щиты в игре различаются только уровнем защиты (Defence).

Wooden Shield: defence-40
Riveted Shield: defence-80
Iron Shield: defence-100
Steel Shield: defence-200
Crested Shield: defence-400
Dragon Shield: defence-800

Еда (Food)

Пополнение жизненных сил в игре происходит путем поедания всевозможных яств, остающихся после поверженных врагов. Разная еда прибавляет разное количество жизненной силы:
Apple (+20); Carrot (+40); Bread (+60); Cheese (+80); Cake (+100); Roast Rat (+130); Pie (+160); Chicken Leg (+200).



Очередной супербосс уровня в «замороженном состоянии».

локациям. Первым делом отправляемся к башне волшебника и открываем ворота при помощи рога изобилия, подаренного магом. Поговорив с волшебником, вы получите первый волшебный шар. Очистив сундук, возвращаемся в башню мага и оттуда направляемся на территорию ледяной страны (драконы убиваются только стрелами, можно еще пострелять в них из рогатки). В этой части мира правит родная дочь Сильвера.

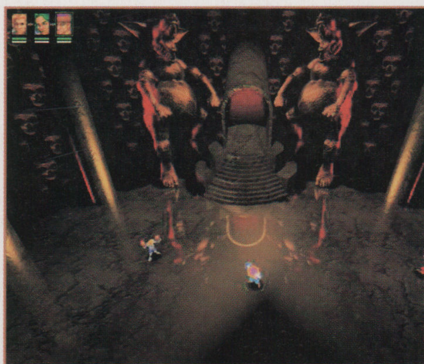
Поиски второго шара

Пройдите некоторое расстояние по ступеням и сверните в первую пещеру. Миновав несколько экранов, вы окажетесь у массивной двери. Предстоит еще одна встреча с «большим» монстром. Ледяное чудовище достаточно легко уничтожается магией огня. Энергию для восстановления маны можно получить уничтожая монстров, насылаемых «боссом». На пьедестале лежит второй шар.

Поиски третьего шара

Отправляйтесь к дому и оттуда направо. На ближайшем экране пройдите вглубь и вновь сверните направо. Здесь ваша партия пополнится еще одним спутником — девушкой-воином (она разыскивает свою пропавшую сестру).
На последующих экранах два раза сверните налево (с монстрами проблем быть не должно). Убиваем охрану правителя Города Дождей, и последний, делая ноги, оставляет ключ. Вновь появляется джинн — можно сохраниться.

Отправляемся вдогонку за правителем города. По дороге изничтожаем пламенного демона (используйте в борьбе с ним магию льда). Дальше проход закрыт: нужно отыскать талисман доступа. Отправляйтесь назад в город. У развилки налево. Ворота открываются потерянным хранителем города ключом. Далее



отправляйтесь в трактир (так или иначе, а пропустить его невозможно). Здесь можно нанять в партию еще одного спутника, прикупить новый (пламенный) меч, старинную монету и разжиться кое-какой информацией. Направляйтесь к башне Оттиса и позвоните: три звонка — два звонка — один звонок. Пройдя на следующий экран, идите в левый нижний угол и купите у продавца немного серебра. С его помощью чиним быструю расправу над оборотнем и направляемся дальше до встречи с матросом. Последний соглашается переправить партию в логово дракона. Порешив дракошу при помощи магии, становитесь обладателем третьего шара.

Четвертый шар

Теперь по экрану вниз и на следующем экране налево. Сражаемся с большой группой врагов и открываем сундук — получаем ключ. Добравшись до развилки, сверните направо. Вскоре вам встретится тварь с луком в лапах: она респавнит всех остальных монстряков (следовательно, ее первой и убиваем). Идите дальше: вскоре к вам присоединится еще один герой — Кэген. Пробирайтесь в монастырь, изничтожьте монахов и идите направо. Пересеките весь монастырь (монахов бейте магией)

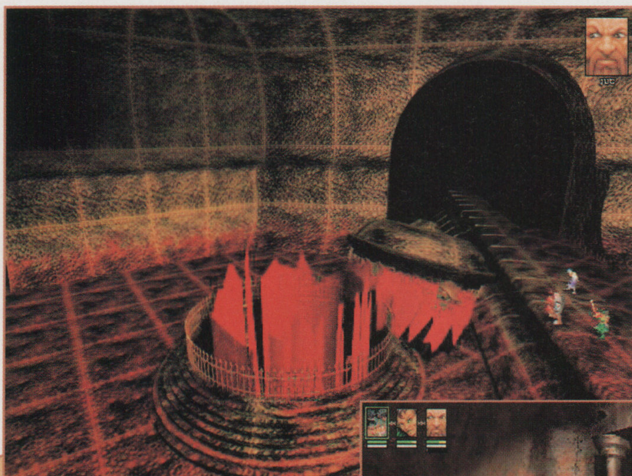
Сержантские советы

Помните, что многие супербоссы устойчивы к тому или иному виду магии. Если видите, что монстр ровным счетом никак не реагирует на броски файерболов, попробуйте угостить его кислотой или поджарить молнией.

Не забывайте, что уйти с экрана можно только перебив на нем всех монстров. Иногда на экране есть один главный противник, и он респавнит более мелких врагов — первым делом бейте главаря, с остальными разберетесь позже.



Тварь оказалась устойчива к магии огня — что ж, отведай-ка ледяного дождичка.


Теперь с монстром придется разбираться врукопашную.


Заклятье Lycanthrope в действии. Дэвид превратился в волка-оборотня.

Дорога в тюрьме

Первым делом направляйтесь к входу в башню, принадлежащую Тэдэусу. Спускайтесь вниз и покиньте экран через дальний левый проход. Вода сошла. Продвигайтесь дальше по тюремным помещениям. Оказавшись у огромных ворот, поднимитесь по ступенькам и убейте горбуна при помощи найденного ранее талисмана (возьмите оставшееся после него добро). Будьте осторожны, оказавшись в узком коридоре, и зайдите в пещеру. После этого можно вернуться в библиотеку и опять в пещеру. Монах из пещеры телепортирует вас в здание, где вашему взору предстанет сцена убийства Рубена. На поле боя берем ключик и сохраняемся. Отправляйтесь в дом Рубена и на втором этаже забирайте четвертый волшебный шар.

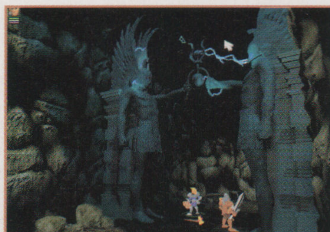
Поиски пятого шара

Пройдя через несколько экранов, окажетесь у Пламенного дерева. Здесь сворачивайте налево. Пройдя немного, вы встретите еще одного монстра. Магия его не берет — придется убивать тварь мечом. В награду вам дадут волшебный посох и ключ от замка дочери Сильвера. Туда и отправляйтесь. Перебив всех берсерков, вступите в битву с очередным драконом (этот мерзавец превратит в лед нескольких героев, но это не беда). Бейте его магией в момент, когда вокруг него образуется облако из звездочек. Победив дракона, направляйтесь на левый экран и забирайте пятый шар.

Поиски шестого шара

Направляйтесь в зал, где некогда бились с драконом, и разыщите в правом углу тайный проход. Из большого зала, в котором вы вскоре окажетесь, спуститесь вниз и идите направо. Увидев дверь в стене, откройте ее и заберите талисман и ключ. Теперь можно направляться к Замку Льда. В первой комнате справа есть дверь, за ней — сундучки.

Вы вновь в лагере повстанцев. Один из отрядов попал в засаду, и нужно освободить попавших в плен повстанцев из заточения. Направляйтесь в трактир. Человек у стойки покажет вам потайную комнату. К сожалению, проход в тюрьму сейчас заблокирован. Необходимо починить механизм. Выйдя из нижней двери, можно сохраниться. На очередном экране после того, как вы позвоните в колокол, откроется дверь.

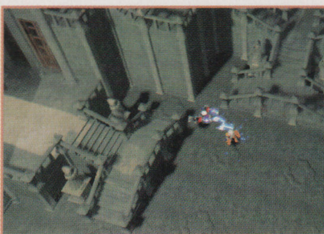


Начинается долгий и опасный путь по системе тоннелей (монстров бейте магией огня и земли). Вскоре окажетесь в комнате с ключом: используйте его на механизме и сохранитесь. Теперь вас ждет встреча с еще одним монстром. Убив последнего, получите шестой волшебный шар.

стреляйте по лучникам: они самые опасные противники. Из следующего зала поворачивайте направо.

Вскоре вы дойдете до разведенного моста: над ним в клетке болтается заключенный. Чтобы опустить мост, необходимо расстрелять рычаг по другую сторону (хотя бы из рогатки). Спускайтесь вниз и убивайте находящуюся там тварь: после нее останется ключ. Пройдя несколько комнат, активируйте рычаг и по винтовой лестнице вниз.

Вас ждет встреча с самим Фугом. Кроме Дэвида все члены партии будут истреблены. Используйте все свое умение: конкретные советы давать сложно, так как никакого



СОВЕТЫ

Снадобья (Potions)

Выглядят, как бутылочки с жидкостью, обладают массой полезных свойств, начиная от элементарного восстановления здоровья и заканчивая полной защитой от магии. По ходу игры вам попадутся следующие снадобья:

Health Potion; Magic Potion; Strength Potion; Enchanted Armour; Exploding Vials; Gas Cloud Vials; Chaos Potion; Absolute Protection.



Магические предметы (Magical)

Каждый из предметов обладает уникальной способностью, которую нужно применять в определенных ситуациях. После задействования каждый предмет начинает использовать отведенную ему силу и по исчерпанию последней прекращает свое действие. Когда предмет неактивен, он накапливает силу.



Ice Wand (level-1; damage-6) — Ледяной меч. Стреляет ледяными зарядами. За несколько выстрелов истрачивает энергию, которую со временем накапливает вновь. В остальных случаях работает как обычный меч.



Fire Sword (level-3; damage-8) стреляет огненными зарядами.

Lightning Staff (level-5; damage-12) — магический посох. Работает и как меч и как лучемет.



Ring of Invisibility — кольцо невидимости. На время делает ваш персонаж невидимым для врагов, не обладающих магическими способностями.



Amulet of Seeing — просто очень хитрый амулет.

Ring of Resist Magic временно дает защиту от различного вида магии.



Summon Golem — заклятье вызывает голема к вам на помощь.

Lycanthrope — перевоплощение в вервульфа.

Дистанционное оружие (Ranced)

Всевозможные луки и сюрикены. Идеальны для дальнего боя, если бы заряды к лукам не заканчивались так быстро, а кинжалы не пропадали бесследно вслед за трупами врагов.

Catapult (level-1) — рогатка. Урон — никакой, зато заряды не заканчиваются.

Knives (level-2) — метательные ножи. Как уже было сказано выше, остаются в трупе и вместе с ним и исчезают.

СОВЕТЫ

Short Bow (level-4) — поскольку стрелы заканчиваются слишком быстро, рекомендую использовать рогатку — благо, разница в убойной силе не сильно различается.

Long Bow (level-6) — это уже получше, но острая нехватка стрел не позволяет использовать этот лук постоянно.

Bombs (level-8) — бомбы они бомбы и есть. Хорошая взрывная волна легко разбрасывает врагов. Жаль, слишком редко попадаются.

Claive (level-12) — сюрикены, главное достоинство в том, что самостоятельно возвращаются в руку.

Магические шары (Orbs)

Light Magic (level-1)
Time Magic (level-2)
Acid Magic (level-2)
Earth Magic (level-3)
Lightning Magic (level-3)
Life Magic (level-3)
Ice Magic (level-3)
Fire Magic (level-3)

Спецброски (Specials)

Позволяют легко избавиться от наседающей толпы врагов. Использовать каждый бросок можно лишь один раз, затем придется довольно ждать регенерации броска. Вызывается каждый бросок в режиме боя посредством длительного удержания левой кнопки мышки.

Web of Death — двойной удар наотмашь. К сожалению, даже самых слабых врагов не убивает, а лишь разбрасывает.

Reaper — удар с разворотом вокруг собственной оси. Удар довольно силен и слабых противников легко отправляет к праотцам.

Cleaver — удар сверху в прыжке. Противников не разбрасывает, но позволяет выбраться из круга нападающих и одного почти всегда убивает.

Scythe — удар с двойным оборотом собственной оси. Анолог Reaper, но в два раза мощнее.

Falcon — удар в прыжке с дополнительным ударом и создаваемой волной магии высокой разрушающей силы.

Hurricane — пируэт в воздухе и кольцо магии.

Berserker — пятерной «тулуп». Разбрасывает врагов по углам помещения: мало кто устоит против этого удара.

Armageddon — использует магию оружия. Убивает даже самых мощных противников.

алгоритма борьбы с Фугом не прослеживается. Учинив расправу, направляйтесь в проход слева и убейте охранника. После его смерти останется ключик. С его помощью можно отворить дверь в камере с восставшими. Еще через несколько комнат вам попадется некто по имени Масс



Встреча на узкой тропинке. Их много, но мы в тельняшках и с файерболами.



Чертенок решил нас надуть и сделать ноги. Нет, врешь, не уйдешь...

(если вы некогда помогли бабушке, то отдайте ему медведя). Теперь освобождайте узников и поговорите с дочерью Сильвера (она окажется на вашей стороне). Можно возвращаться в лагерь повстанцев (не забудьте прихватить у старушки волшебное кольцо).

Поиски седьмого шара

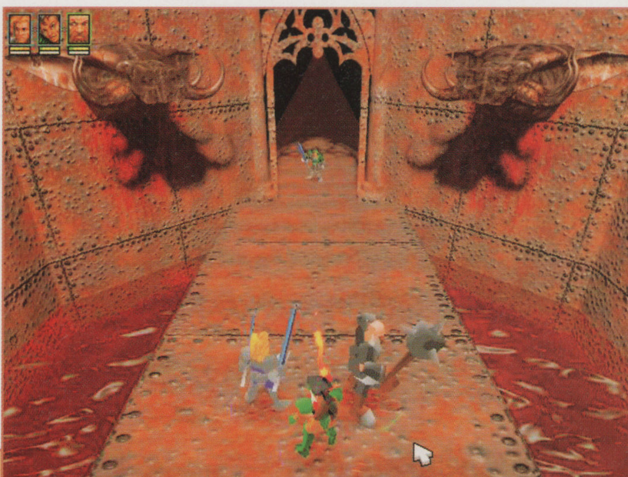
Отправляйтесь в порт и нанимайте корабль к Смертельным Воротам. Убейте скелета с луком, а потом расправьтесь с остальными. Оказавшись у первой развилки, направляйтесь направо. Поговорите с духом (он расскажет вам, что в рядах повстанцев есть предатель). Идите в проход справа-внизу. Очутившись у очередной развилки, идите в дальний правый проход. Поговорите еще с одним духом: он вручит вам манускрипт. Обследуйте ближний правый проход: станете обладателем еще одного ключа. Теперь отправляйтесь на Остров Шпилей. Заберите из сундука очередной талисман. Забегите к повстанцам и сообщите им имя предателя. Отсюда направляйтесь в дальний проход и идите к фонтану (здесь можно использовать манускрипт). Идите в потайной ход: в лесу через некоторое время вы обнаружите стоянку, где и получите седьмой шар.

Поиски восьмого шара

Прямой дорогой направляйтесь к местному монстру (основной отличительный признак — его цвет). Убейте его и возьмите ключ. Идите дальше и заходите в калитку, открываемую полученным ключом (здесь можно засейвить игру). Теперь идите обратно в Город Дождей и спускайтесь в канализацию. Найдите дверь, открываемую зеленым ключиком, и опустошите сундук. Отправляйтесь к Смертельным Воротам и откройте дверь в лабиринт (ключ к ней вы получили раньше). Невидимых монстряков уничтожайте, используя талисман зрения. Убейте очередную суперпротивницу (в ближнем бою магия бесполезна). На следующем экране возьмите восьмой волшебный шар.

Бой с Сильвером

Отправляйтесь в лагерь повстанцев и оттуда перемещайтесь к Сильверу. Двигайтесь прямо-прямо-прямо (запутаться просто невозможно, вот только противники будут изрядно досаждать). Увидев законсервированного робота, выпустите кровь и возвращайтесь на несколько локейшенов назад: нужно убить появившегося там монстряка (пользуйтесь инерцией монстра, остановиться вовремя ему не под силу). Пройдя еще немного, окажетесь у двух дверей. Откройте первую и возьмите за ней ключ от второй. Поговорите со священником. Отправляйтесь по проходу направо (по пути придется изничтожить двух свирепых оппонентов). Вскоре окажетесь у зала с Сильвером (здесь обязательно сохраните игру). Для начала уничтожьте источник магии Сильвера (тот, что под куполом). Убивайте подопечных мага — роботов: после них останутся пополняющие энергию и ману артефакты. После окончания битвы вас ждет встреча с Апокалипсисом: убить его можно только возле земли. Это будет непростой задачей, но игра стоит свеч.



Если вы решили, что этот товарищ в одиночку противостоит нашей команде, то вы глубоко заблуждаетесь: через несколько секунд сюда телепортируется целая бригада монстров.

Все, это конец игры. MG

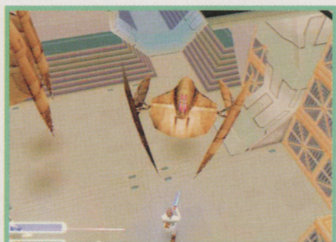
Роман Шиленко aka Ranger

Звездные Джедаи снова на тропе войны

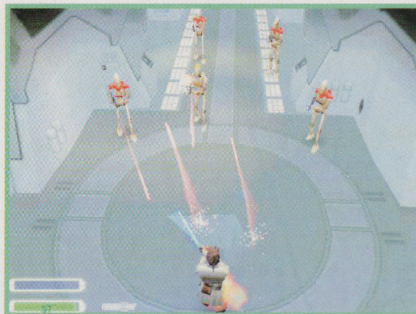
Пособие по спасению королевских особ из рук космических торговцев

С целью привлечения фанатов компьютерных игр в кинотеатры на просмотр только что отснятой первой части «Звездных войн» компания LucasArts выпустила одноименную игру для двух платформ: PC и PlayStation. При этом киностудия и издатель игры работали в настолько тесном контакте, что для роликов были «одолжены» актеры Эван МакГрегор (Obi-Wan Kenobi) и Лайэм Нисон (Qui-Gon Jinn), а разработчики имели доступ ко всем предварительным вариантам фильма. Неудивительно, что игра получилась очень близкой к тексту, то есть к фильму.

Для тех, кто еще не смотрел кино (вы многое теряете), короткая справка. Действие происходит, как обычно, «давным-давно в далекой-далекой галактике». Малыш Анакин Скайуокер еще не подозревает об уготованной ему судьбой роли Дарта Вейдера, Оби-Ван Кеноби — еще только молодой джедай и является учеником мастера Кай-Гон Джина. Сенатор Палпатин находится в процессе забега к императорскому трону. А светило нашего будущего повстанческого флота адмирал Акбар, причисляемый имперскими ксенофобами к семейству бесхвостых земноводных, пока еще не «светит», то есть не имеет за плечами громких побед. Единственный, кто занимается своим делом, это контрабандист Джабба Хатт, верный суппортер республики, а потом и Империи.



• Республика постепенно приходит в упадок, со всех сторон возникают какие-то проблемы, Сенат собирается вводить дополнительные налоги. Неудивительно, что в такое смутное время народ начал творить всяческие безобразия. Торговая Федерация вдруг надумала припомнить небольшой планетке Naboo старые обиды, повесила на орбите эскадру и приступила к высадке десанта. Верховный Советник послал двух джедаев, Кай-Гон Джина и его ученика Оби-Вана Кеноби, для разрешения конфликта и попытки уговорить торгашей отвести свой флот. Капитан флагманского линкора обещал передать это предложение куда следует и тут же приказал накачать в комнату джедаев ядовитого газа. Оби-Вана и Кай-Гона такой прием не слишком обрадовал, они подоставали свои лазерные мечи и пошли крушить всех встречных дроидов. Во время стратегического отступления по коридорам линкора джедаи случайно разделились, так как Оби-Ван талантливо проломил пол и провалился в служебное помещение. Зато ему повезло — он наткнулся на странное существо в темном балахоне, учинил ему допрос с пристрастием и раздолбал работавший рядом генератор. Выяснив, что первые десантные катера уже отправлены на поверхность, Оби-Ван заторопился в главный ангар, где ему удалось проникнуть на один из катеров.



• Дроиды Федерации, естественно, не ожидали подобной наглости и ничего не заметили. После приземления молодой джедай выскользнул из корабля и побрел по болотам в поисках Кай-Гона и местных жителей. Но почему-то ему больше встречались одинокие патрули дроидов и злобные представители местной фауны, похожие на помесь цыпленка с бараном. Наконец обнаружился первый абориген по имени Джа Джа Бинкс.



Его язык живо напомнил мне язык чернокожих из США двухсотлетней давности (хммм... мы и не думали, что Шиленки такие старые. — *Прим. ред.*) или их современных соплеменников из

Паспорт

Star Wars Episode I: The Phantom Menace

Жанр:	аркада
Разработчик:	Big Ape
Издатель:	LucasArts



http://www.3do.com

СОВЕТЫ!

Управление

За всеми действиями своего героя (управлять вы будете несколькими персонажами по очереди) вы наблюдаете от третьего лица, при этом камера висит сзади-сверху и сама определяет точку и угол зрения, что создает определенные неудобства.

Управление незамысловатое:
вперед, назад, влево, вправо,
бег (Shift+стрелка),
прыжок (X),
переключение оружия (цифры),
атака (Ctrl+стрелка),
перекат в сторону (Alt+стрелка),
использование Силы (Z),
быстрый сейв (F5),
использование (пробел).

Пробелом нажимаются все встречающиеся кнопки, выделенные цветом или миганием, а также заводятся разговоры с некоторыми персонажами. Пробел используется и при толкании предметов, в частности камней и всяких тумбочек. Заметьте, предметы можно толкать под любым углом.

Двойное нажатие кнопки «X» обеспечит прыжок с сальто, то есть на большее расстояние.

Горизонтальные лианы и натянутые между домами веревки можно и нужно использовать для перемещения — часто это единственный способ проникновения на какой-нибудь балкон или скалу. Для этого подведите героя поближе и нажмите кнопку прыжка — он должен ухватиться за нее руками и ждать ваших дальнейших указаний.

Есть некоторые кнопки и переключатели, до которых дотянуться или допрыгнуть невозможно в принципе. В таком случае дайте по ним **несколько залпов из бластера**, и они сработают (опустят мост, откроют дверь и так далее).

Если видите в домах более или менее открытые окна, то не поленитесь туда влезть, и в качестве награды получите какую-нибудь вещицу или оружие.



«Лумумбария». И сразу стало ясно, почему так не любят Джорджа Лукаса борцы за права американских национальных меньшинств. Так вот, этот Бинкс пообещал проводить Оби-Вана к Кай-Гону и потащил его самыми труднопроходимыми тропами. Все проблемы с перемещением джедай разрешил перемещением камней, двойными прыжками и ползанием по лианам. Один раз он натолкнулся на десантный корабль, из которого вражеские дроиды так и перли. После сотого разбитого дроида стало ясно, что источник бесконечен и надо уходить. Следопыт из Джа Джа получился неважный, и в итоге они наткнулись на засаду. Бойцы засады немедленно разрядили свои бластеры в это чудо набуйской природы, тот свернул уши в трубочку, немного погрустнел и как-то скрючился. Пришлось Оби-Вану выпрыгнуть из кустов и покрошить дроидов на запчасти. Бинкс, как это ни странно, не пострадал, а рванул со скоростью, достойной Карла Льюиса, в проход справа, где в ожидании топтался Кай-Гон.



● Чтобы добраться в город Theed и предупредить королеву о вторжении, джедаям предстоял путь через океан. Лодки у них не было, и они решили одолжить ее в подводном городе Otoh Gunga, в котором жили родственники Бинкса — племя гангенов. После прибытия Бинкс был сразу же взят под белые ручки и пинками отправлен в тюрьму за нарушения закона о невозвращении. Вообще-то Джа Джа никак не упирался джедаям, но кто-то ведь должен был вести подводную лодку. Пока Кай-Гон был занят переговорами с Советом о транспорте, Оби-Ван начал спуск на самое дно океана, осторожно придушивая Силой слишком ретивых гангенов (Кай-Гон просил не убивать бестолковых аборигенов). Несколько раз приходилось двигать ящики, чтобы дотянуться до переключателей. Заблудиться в городе было невозможно, и Оби-Ван быстро дотопал до тюрьмы, где повесил на уши начальнику охраны тонну лапши насчет опасности содержания Бинкса в неволе. Под конец он просто внушил гангену мысль о необходимости отпустить Бинкса и пошел с ним к лодке, арендованной Кай-Гоном. Путь в Theed прошел без осложнений, если не считать нападения глубоководной твари, превышавшей по размерам подводную лодку в несколько раз. К счастью, она (тварь) была тут же съедена на совсем уж огромным монстром, у которого любой из зубов был размером с лодку.



● Джедаи опоздали и увидели уже высадившийся десант. На улицах города шли бои королевской гвардии с дроидами федералов, но силы были слишком неравными. Кай-Гон и Джа Джа скрылись из вида практически сразу, так как их зачем-то понесло на мост, по которому тут же долбанул федеральный танк. Обоих унесло течением реки. Оби-Вану пришлось сигануть в воду и изо всех сил (с зажатым Shift'ом) плыть против течения, а потом долго красться по улицам, пока один из гвардейцев не дал ему пропуск во дворец, но и там уже было полно дроидов противника. Залезая во все открытые окна вторых этажей домов, Оби-Ван разжился солидным вооружением и попер в атаку на танк, вертевшийся около двойных зеленых ворот, ведущих во внутренний двор. Стрелять по танку ракетами и кидать в него термодетонаторы очень удобно из комнаты на втором этаже дома справа от ворот. Сами ворота открываются двумя переключателями. По первому, расположенному на балконе дома слева от ворот, можно выстрелить из бластера, или к этому времени он уже будет задет взрывной волной во время вашего боя с танком, а второй находится на подоконнике на втором этаже дома справа. В конце концов Оби-Вану удалось найти королеву, ее свиту и двух товарищей.

● Неизвестно откуда прилетевший снаряд развалил стену и тем самым отрезал Оби-Вана с королевой от остальных. Тут же на площадь внизу втек отряд дроидов, но один термодетонатор решил эту проблему. Несмотря на благородное происхождение, королева резво бегала за молодым джедаем, пока тот искал проход к ангару с космическим кораблем, и ни разу не пыталась прыгнуть на амбразуру или плюнуть в дуло федерального танка. Некоторая сложность заключалась в том, что от королевы нельзя было далеко уходить, иначе она отдавала концы. По дороге Оби-Ван спас сына местной жительницы (от ее дома надо спуститься вниз, пройти левый переулок до конца, войти в дом справа и сказать ребенку, чтобы он шел домой) и освободил из тюрьмы одного мужика в обмен на детонатор. Детонатор был немедленно использован на стоявшем поблизости танке. Джедай вернулся в очередной раз за королевой и очистил ей путь до перехода через реку. Блок, закрывающий дорогу, опускается переключателем







на втором этаже дома справа, а попасть по нему реально из окна дома слева. Дальше Оби-Вану пришлось постоянно держаться вблизи королевы, так как враги выползали изо всех щелей. Отсюда до ангара было рукой подать, оставалось разбить несколько черных машин и дроидов. Непосредственно внутри ангара было всего три дроида, Кай-Гон, Бинкс и кто-то из приближенных королевы.

• О том, кто пилотировал корабль, история умалчивает, но ему или ей весьма некстати пришла в голову мысль попижонить и пролететь сквозь федеральный линкор, имевший форму кольца. Как результат — поврежденный движок и вынужденная посадка на Татуине в городе Mos Espa. Кай-Гон отправился проводить социологический опрос на тему «где мне взять гипердрайв», на что местные либо шарахались в сторону, либо хватались за оружие, но Кай-Гон умеет убеждать. Спецы по космическому хламу в один голос переводили стрелки на старьевщика Ватто (в нем все те же борцы за права национальных меньшинств углядели наезд на арабов!) и его полупомощника-полураба Анакина. Ребенок был обнаружен в квартале рабов, но за ним пришлось изрядно побегать и попрыгать, особенно резво Кай-Гон уносил ноги от обезумевшего комбайна с кучей вращающихся лезвий. Ватто готов заключить пари на гонки подрейсеров и со своей стороны поставить нужный гипердрайв, но Кай-Гону нечего поставить на кон. Анакину требуется два девайса для тачки: Mass Coupler и Servo System Control. У Кай-Гона таких нет, но их можно выменять. Пунктов обмена четыре — мастерская Ватто, бар и пара торговцев на улице. Два девайса, которые годятся для обмена, Кай-Гону дали местные жители за освобождение сына одного из них из рук некоего капитана и очистку дома другого от бандитов. Сложностей с обменом нет никаких, если правильно запоминать кто и что на что меняет. Последняя задачка состояла в обнаружении потерявшегося Джа Джа Бинкса, который был найден стоявшим с отвисшей челюстью в бане напротив ванны с купающимся слоном (вот извращенец!).

• Пока Анакин готовил свою тачку к гонкам, Кай-Гону предстояло заработать деньги для заключения пари с Ватто, но сперва ему надо было где-то слева от входа на арену раздобыть стакан с выпивкой (даст какой-то мужик). Дама с большими синими ушами, стоявшая около входа на арену, проводила



Кай-Гона к Джаббе Хатту. Старый слизняк Джабба за полтинник местной валюты решил напрячь джедая на бой со своим ручным зверьком. Пришлось согласиться и замочить тварюшку. Джабба был очень удивлен победе Кай-Гона и даже соизволил выдать ему большую аптечку. С поля боя джедай попал в бар, где купил у механического бармена еще один стакан с выпивкой (важно, что один стакан у него УЖЕ был). Не тратя свое время на упившегося пилота подрейсера и толкающихся

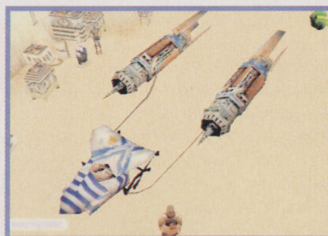




аборигенов, Кай-Гон подсел к двум пьющим друзьям, а пили они напротив эстрады с двумя музыкантами, и подарил каждому по стакану. Один из них — помощник Ватто — как мог побежал к хозяину, ну и джедай отправился за ним. Ватто обнаружился на балконе, и пари было немедленно заключено.

Теперь Кай-Гон мог спокойно пройти на трибуны. Однако там было скучновато, и он потащился направо, прошел по горной тропе и нашел дом со стоящим рядом инопланетянином. Тот торговал деталями с разбитых подрейсеров и согласился обменять завалявшийся в кармане Кай-Гона конвертер топлива на бластер или аптечку. Джедай спустился на трассу и стал свидетелем того, как какой-то гад спер детальку из подрейсера Анакина. Шашки наголо и в погоню. В итоге преследование закончилось около дома в горах, где Кай-Гон менял конвертер. В предбаннике сидел вор, распевавший сиротские песни «не бей меня, я тебе пригожусь», но Кай-Гон на такое не покупается. Один стенной блок отличался по цвету от остальных, и джедаю удалось вытолкать его в другую комнату.

Там находился уже известный ему меняла, он держал в руке спертую деталь подрейсера. Гада пришлось уничтожить вместе с несколькими напольными автоматическими пушками, а деталь быстро вернуть Анакину. Как



проходила сама гонка, увидеть не удалось из-за дыма, валившего из движков подрейсеров, но, судя по тому, как втопил с места Анакин, волноваться за исход не было причины. В итоге наша взяла, и Ватто был вынужден дать Анакину свободу, а Кай-Гону гипердрайв. На выходе из города джедая ждала засада из четырех летающих и стреляющих ботов — с ними он разобрался быстро, но впереди ждал куда более серьезный противник. Мужик с красно-черной рожей (фанат футбольного клуба Милан, наверное) и силовым мечом в руке (!!!) обрушил скалу и начал махаться с Кай-Гоном. После потери примерно половины здоровья неизвестный убежал. Джедай вытолкнул один из блоков рухнувшей перегородки (в этом месте имеет смысл сохраниться) и побежал за Анакином, но тут снова выскочил мужик с мечом и восстановленным здоровьем, и махач продолжился. В какой-то момент Кай-Гон рванул к трапу корабля, и вся команда покинула Татуин, а черно-краснорожий мужик, он же темный джедай Дарт Моул,

СОВЕТЫ

Вооружение

Вооружение разнообразием не отличается.

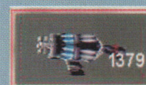
Изначально у Оби-Вана и Кай-Гона есть **джедайские силовые мечи**.
Они хороши не только в ближнем бою, но и способны отбивать лазерные залпы противника.

При игре за джедая вы можете использовать **Силу**. Она не убивает противника, а делает его на короткое время небоеспособным. Впрочем, этого времени вам хватит, чтобы подбежать и добить беспомощного врага или скрыться.

Бластер неплохо косит дроидов, а в сочетании с частыми перекатами позволит быстро и безболезненно разбираться с врагами.



Light Repeating бластер лупит заметно быстрее, сильнее и вообще похож на шестиствольный пулемет, столь часто рекламируемый в боевиках.



Есть еще **двухствольный бластер** — мощная машинка, но доступная только капитану Панаке.



Протонная ракетная установка в состоянии уничтожать некоторые машины противника или группы дроидов, поскольку поражает определенную площадь.



Термодетонатор устраивает ценный взрыв, накрывающий сразу весь экран. При броске учитывайте, что эта болванка будет отскакивать от всех предметов. Если швырнуть ее по лестнице вверх, то скорее всего она скатится к вам под ноги и только тогда рванет.

убрал силовой меч и поспешил к своему кораблю.

● Корабль без проблем добрался на Корусант. Джедаи отправились представить Анакина другим джедаям, а королева с капитаном Панакой (теперь вы управляете им) собрались к гости к сенатору Палпатину. Прямо на платформе Панака разжился двумя неплохими



стволами, но при попытке сесть в аэротакси подвергся нападению воздушного корабля и группы наемных убийц. Отбиться удалось только благодаря меткой стрельбе из двухствольного бластера, после чего он и королева прыгнули на аэроплатформу и дотащились до туристического агентства. Выйдя на улицу в первую попавшуюся дверь, Панака обменял свой бинокль на двести местных тугриков у стоявшего слева мужика, которые немедленно перекочевали в руки другого в обмен на два билета.



Билеты были предъявлены роботу, дверь открылась, но спокойно сесть в туристический аэробус опять не дали — откуда-то свалился летательный аппарат и открыл стрельбу. Отбившись от него, Панака спрыгнул вниз к ящикам. Там находился всего один контейнер (в углу), поддававшийся попыткам его сдвинуть (на самом деле за синим полем есть еще один подвижный ящик, но без него можно обойтись). Первым делом капитан дотолкал его вдоль короткой стены до разлома в заграждении и влез туда, чтобы опустить рубильник, поднимающий платформу, и стукнуть током маленького робота (просто так). Королева со всех ног рванула по поднявшейся платформе и тут же была схвачена двумя баунти-хантерами, дружбой с которыми совершенно беспочвенно гордятся некоторые имперские пропагандисты. Панака не умел прыгать аки джедай, поэтому ему пришлось упереться в тот же контейнер и дотолкать его до платформы, после чего ему оставалось забраться на нее и повернуть рубильник, вызывающий транспортер.

Приехало какое-то корыто и расположилось довольно высоко над полом, но Панака все же влез на него и перебрался на другой «берег». Войти в здание через дверь не удалось, поэтому пришлось прыгать по карнизам и совать свой нос в решетки. За первой находились аптечка и баунти-хантер, за второй и третьей — коридор с кнопкой, за четвертой — коридор, ведущий



в склад. На складе один из ящиков около стены согласился подвинуться и открыл дорогу к аптечке и комнате с двухствольным бластером. Если сбросить на пол ящик, стоящий на другом ящике рядом с инопланетянином, то из него вывалится еще один двухствольник. Из склада капитан прошел в магазин, где допросил всех и прыгнул в открытый лифт.

Внизу его ожидали несколько хантеров, но на двухствольный бластер достойного ответа у них не нашлось. За одной из дверей, откуда вылезали хантеры, обнаружилась комнатка со скорострельным бластером и пятью гранатами. Капитан зашел на платформу и спустился на подземный уровень, где обитали криминальные элементы Корусанта. В самом его начале тусовался последний честный гражданин, который поделился с Панакой паролем от двери («На Корусанте обалденные закаты»), после чего капитан поспешил спасать королеву дальше. Ему не надо было заботиться о моральном облике, как джедаям, поэтому всех встречных он просто отправлял в лучший мир. Так он переходил из комнаты в комнату, пока не достиг помещения, в котором собрались несколько ящериц. Уронив ящик, Панака получил белый пропуск, коим тут же воспользовался для освобождения королевы, не забыв при этом прихватить у мертвого охранника красный пропуск. Оставшиеся до выхода метры они преодолели без приключений, если не считать ввода известного пароля и битвы с крутым охранником (закидали гранатами). А в конце уровня их с распростертыми объятиями и фигой в кармане ждал сенатор Палпатин.

● Сенатор воспользовался проблемой планеты Набу, скинул канцлера и занял его место. Совет Джедаев отверг предложение Кай-Гона о воспитании Анакина Скайуокера в духе джедайства, поэтому вся команда отправилась обратно на Набу, с тем чтобы захватить в плен босса Торговой Федерации и заставить его снять блокаду с планеты. В ангаре их уже ждали Дарт Моул и дроиды. Первым занялись Кай-Гон и Оби-Ван, а Панака, королева Амидала и свита сцепились с дроидами. Амидала и Панака должны прорваться во дворец в целости и сохранности, а членами свиты и охранниками можно пожертвовать (ну мало у них хитов, что поделать). Кое-где на местности спрятаны бластеры, гранаты и протонные ракетницы, которые очень нужны против черных дроидов. На некоторое время Амидала уплывает из кадра, и вы управляете Оби-Ваном, сражающимся с Дартом Моулом.

После снятия половины хитов с темного джедая в фокусе снова появляется королева. Раненый охранник отдал ей красный пропуск для открытия двери к генератору (справа от охранника). Почему-то кнопка от этой двери находилась довольно далеко сзади, но в итоге дверь открылась, и генератор был уничтожен. За открывшимися воротами нашелся еще один генератор,



но уже окруженный защитным полем. Было ясно, что пробиться сквозь экран можно протонными ракетами, но их у нее почти не осталось. Тогда она сбегала к тому самому мужику, которого выпустил из тюрьмы Оби-Ван, когда они убегали с Набу. Тот мужик собирал оружие и сейчас отдал его — ракетницу и гранаты — Амидале. Панака и королева успешно достигли дворца,

СОВЕТЫ

Практически сразу вы встретите особый вид **черных машин**, скрытых персональными защитными экранами зеленого цвета. Против таких помогают залпы в упор из ракетной установки или брошенные под ноги термодетонаторы.

Гангенские энергетические шары на некоторое время обездвиживают жертву, но их эффективность показалась мне близкой к нулю.

Items

Посторонние предметы, именуемые во всех играх как items, представлены внушительным рядом штуковин.

Малые и большие аптечки — это хорошо и правильно, так как врагов много и на всех здоровья не хватает.

Республиканская валюта принимается гражданами этой самой республики с весьма кислым выражением лица или, в случае встречи с представителем негуманоидной расы, того места, которое можно считать лицом. Хотя, как правило, ее сразу отвергают. Нормальные деньги впервые обнаружились у Джаббы, вернее их пришлось завоевать в нелегкой борьбе. В принципе, джедаям деньги без надобности, но на этот раз финансы нужны для починки пробитого (чуть было не сказал «пулей») движка космолета.

Придется таскать на себе несколько труднопроизносимых **деталей двигателя**, необходимых Анакину для его подрейсера и совершенно бесполезных с точки зрения текущего героя.

Выпивка, фляга с водой, пропуск и другая мелочь появляются в рюкзаке и исчезают оттуда почти без ведома играющего.

Мнение

Не стоит ожидать от этой игры чего-то необычного и нового, так как фирма-разработчик Big Ape всю свою недолгую жизнь занималась только приставочными игрушками, и в результате получилась не более

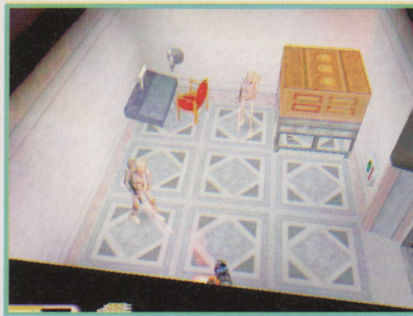
а камера вновь вернулась к джедаям. Во время комбата на узкой решетке Оби-Ван неловко оступился и рухнул вниз. Он, конечно, не убился, но Кай-Гон остался наверху один на один с Дартом Моулом. Выход Оби-Вана в дверь завершил этот уровень.

● Начался финальный комбат. Гвардеец, стоявший около трех дверей, рассказал королеве, что федералы заперли нескольких его товарищей в одной из комнат дворца, но путь туда лежит через центральную дверь, за которой полно черных дроидов. Но «нормальные герои всегда идут в обход». Королева вламывается в комнату справа, разносит по гайкам двух дроидов и толкает небольшой шкаф в левую комнату. Панака смотрел на ее манипуляции со шкафом, но девушке так и не помог (тьфу!). Амидала расстреляла еще двух дроидов в левой комнате и, забравшись на притащенный шкаф, дотянулась до кнопки. Открылся проход в комнату с пленными гвардейцами, один из которых поделился белым пропуском. Королева открыла белый кодовый замок, и фокус перешел на Оби-Вана.



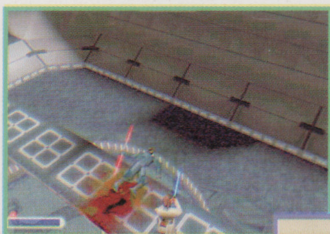
Джедай открыл дверь, убил дроида и дошел до круга, где бродил еще один, после чего доехал на платформе до самого верха и спрыгнул оттуда на расположенный чуть ниже круг с дорожкой, ведущей к двери. За ней оказался еще один зал. После разборки с дроидами Оби-Ван нажал дальнюю кнопку в конце дорожки и кнопку на тумбе справа (тумба повернута тыльной стороной к дорожке, поэтому ее надо обойти, чтобы нажать на кнопку), а потом вернулся к платформе напротив ближайшей к двери кнопке. Чтобы подвинуть аналогичную платформу с соседней дорожки поближе, надо кинуть в нее гангенским шариком или гранатой. Теперь Оби-Ван смог успешно перепрыгнуть и выйти в дверь, снеся по пути штук пять дроидов. Снова возвращаемся к королеве. Задача у нее и Панаки простая — зачистить два коридора с прилегающими комнатами.

Оружия им вполне хватило на всех дроидов. Правда, один из них был вооружен ракетной установкой, но Амидала хорошо стрейфилась, и ракеты уходили «в молоко». Достав синий пропуск, королева сунула его в ридер и потом открыла синий замок. За дверью находился



большой зал, по полу которого деловито шастали дроиды. Ну, с ними проблем не возникло, но вот красный пропуск был замечен на уступе последней справа колонны на приличной от пола высоте. Решение было одно — сделать лестницу. Ее роль взялись сыграть два ящика: первый стоял на полу напротив заветной колонны, второй королева вытолкала из комнаты на втором этаже и через пролом в ограждении сбросила на первый ящик. При этом первый она установила с таким расчетом, чтобы второй приземлился на него не точно, а со смещением — получилась ступенька. Всю конструкцию Амидала сама дотолкала до колонны (Панака сачковал рядом), достала-таки красный пропуск и поднялась по широкой лестнице.

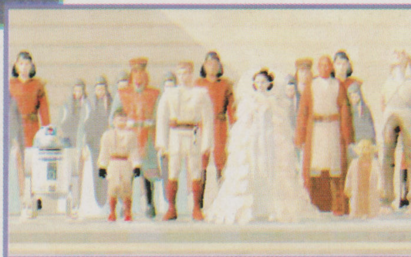
Снова переходим к Оби-Вану. Ему надо перепрыгнуть на кольцо



с дроидом, находящееся чуть ниже. Для этого он спустился на платформе до среднего кольца и уже оттуда двойным прыжком с разбега осуществил задуманное. Трудно, но возможно. Джедай дошел до конца дорожки, где убил еще одного дроида и перепрыгнул на соседнее кольцо (дождитесь, когда платформа в этом кольце закроет дыру, с тем чтобы перекатиться на нее). В верхней точке «лифта» имеется дверь. Оби-Ван нажал кнопку, и к его ногам поднялась платформа. С нее он совершил двойной прыжок на уступ справа, так как там спрятана кнопка, отодвигающая одну важную решетку. Опустив платформу вниз и поднявшись на ней обратно наверх, джедай вытащил из стены ящик, скинул его вниз и дотолкал до небольшого окна.

За этим окном находились восемь рубильников для столбов с силовыми экранами (белая точка над рубильником указывает, к какому столбу тот относится). Задача: повернуть их так, чтобы получилась дорожка. Проще некуда — крайний левый повернуть на 9 часов, а потом по очереди то на 9:30, то на 3 часа. Оби-Ван покинул этот зал, и управление переключилось на королеву. Ракетами и тяжелой пушкой Амидала успешно разметала всех дроидов противника, а затем они с Панакой взбежали по ступенькам и свернули налево.

Панака «согласился» поохранять пустую команту, предоставив королеве свободу действий. Уступ под окном показался слишком широким, что наводило на определенные мысли. Амидала вылезла в окно, отправилась налево и вломилась в первое открытое окно. Какая встреча! Там оказался главный босс Торговой Федерации. В ответ на наведенные на него стволы он ткнул скрытую кнопку, и в комнату вплыли штук шесть-семь дроидов. Королева лихо метнулась за колонну, успев по дороге засадить в сторону врага последнюю протонную ракету. Дроидов вынесло через открытую дверь, и боссу оставалось только выкинуть белый флаг. Руль в последний раз перешел на Оби-Вана. Джедай спрыгнул на ползающую платформу с правой стороны кольца. Со средней позиции платформы он переполз на дорожку, дошел по ней до конечного кольца и сел на платформу. Со второго, если считать сверху, положения платформы можно дойти до места, откуда легко



перепрыгнуть на ту самую дорожку, где бились Кай-Гон и Дарт Моул, только их там теперь нет. Оби-Ван открыл дверь, увидел лежащего на полу Кай-Гона и кинулся на Дарта Моула. Используя Силу, меч и спрятанные вокруг аптечки, молодой джедай замочил-таки гада и пообещал умирающему Кай-Гону воспитать из Анакина джедая (лучше бы он этого не делал).

Все. Народные гуляния, парад и хэппи энд. MG

Советы

чем аркада, хотя некоторые поспешили занести ее в жанр adventure и даже в RPG. Понравиться она может фанатам игр типа Tomb Raider, а вот как к ней отнесутся поклонники «Звездных войн» непонятно, так как до сих пор все вращалось вокруг конфликта Империи и повстанцев, а тут еще нет ни тех, ни других.
В опциях можно установить миллион флажков «юзать то, юзать это», но на экране ничего особенно красивого я не обнаружил (привычка у меня такая — придираться к графике). Разве что солнечные лучи на Naboo неплохо пробиваются сквозь заросли. По части музыкального сопровождения игра явно далека от совершенства. Не то чтобы я был большим знатоком в музыке (я вообще до сих пор уверен, что «си бемоль» это такое чистящее средство, а не что-то из мира музыки), но хотелось бы чего-нибудь более приличного. А так, на винт пишутся десятки WAV-файлов с записью шлепания мокрых (сухих) ног по песку (земле, траве, мостовой).
В общем, шедевром SW1:PM назвать язык не повернется, и, пройдя ее, вы очень скоро забудете о ее существовании — «may the Force be with You, читатель».

Cheats

Нажать Backspace и ввести нужный код:

- **heal it up** — здоровье на максимум
- **i like to cheat** — все оружие с боекомплектом
- **iamqueen** — играем за королеву
- **iamquigon** — играем за Кай-Гона
- **iampanaka** — играем за Панаку
- **iamobi** — играем за Оби-Вана
- **naughty naughty** — камера располагается за головой героя
- **i stink** — уменьшение сложности
- **i rule the world** — увеличение сложности
- **beyond cinema** — уменьшение экрана
- **from above** — вид сверху
- **but i feel so good** — цвет удара Силой меняется на красный
- **happy** — оружие N3 меняется на нечто очень мощное
- **turntables** — сбрасывает действие чит-кодов



CHEATS

Некоторые люди считают, что игры делаются исключительно для того, чтобы их обманывать. Квесты проходить по солюшнам, в «Думе» постоянно пользоваться iddqd, а в стратегиях и RPG подпатчивать сохраненные игры, чтобы было немерено денег, маны и всего остального. Мы не знаем, почему это происходит. Но, как подметил революционный классик, если звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно...

RPG

Lamentation Sword



Во время игры нажимайте **Enter** — появится место, куда можно что-нибудь ввести — набирайте код и нажимайте **Enter** еще раз.
Icompletedthisghostgame — вы переноситесь в unreal world;
IfIwantIgotit 32 — получаете разные вещички. Номер на конце чита означает номер item'a, который вам нужен;
Seethesilverlining — темнота исчезает;
Showmetheworld — показываются позиции всех игроков. В том числе тех, которые исчезли в темноте (darkness);
Thefierceunknownpower 99 — магия возрастает до уровня 99;
Thegreathealthpower 99 — здоровье увеличивается до 99;
Thehealthyspiritpower 99 — Brain принимает значение 99;
Theoriginaldexteritypower 99 — ловкость (dexterity) равна 99;
Therealmusclepower 99 — сила вырастает до 99;
ThesoulHunter'sholyPower 10 — энергия равна 99.;
Youcansaymoneyiseverything 10000 — денежки;
Yougainasoneplease 30 — вы получаете разные виды оружия. Число на конце кода обозначает номер оружия, которое вы хотите получить.

Примечание: все читы должны вводиться в точности, так как они показаны. В противном случае, они не будут работать.

СТРАТЕГИИ

Gruntz

Жмите **Enter**, вводите один из нижеследующих кодов и жмите **Enter** еще раз.

mptraitor — режим Traitor;
mpback2life — зомби, просто зомби;
mpmeepmeep — выбранный Grunt становится быстрее;
mpohmygodtheykilledkenny — выбранный Grunt тут же погибает;
mpcloakingdevice — помеченный Grunt становится невидимым;
mplemonbuttercremez — секретный уровень High on Sweetz;
mpyouresomoney — секретный уровень High Rollerz;
mpmakemesomepie — секретный уровень Honey I Shrunk the Kidz;
mpriorio — секретный уровень Trouble in the Tropics.



ACTION

Aliens vs. Predator



На диске прилагается патч, который дает возможность записываться посредине миссии, а в разделе читов мы приведем инструкцию по его использованию. Во-первых, установите патч.
Запустите игру со следующими параметрами командной линии: **'-lampcxtr-debug'**.
Во время игры вызовите консоль (тильда (~), как обычно) и введите следующее:
SAVE # — ваше текущее положение записывается в слот # (# — это какая-нибудь цифра от 1 до 8. У вас всего восемь слотов).
LOAD # — то же, что и SAVE #, лишь за исключением, что игра не записывается, а загружается.
QUICKSAVE — игра быстро записывается и всегда в самый первый слот.
QUICKLOAD — игра загружается из первого слота.

Есть еще несколько консольных команд, которые разработчики использовали для отладки игры. Чтобы их использовать, запустите игру с параметром командной строки **'-debug'**. В данном режиме можно многое попробовать (например, режим бога), но, к сожалению, нельзя перейти на следующую карту, так что у вас не получится использовать его для прохождения игры.
Вот сами коды:
GOD — режим бога. Ваше здоровье будет уменьшаться, но вы не умрете, когда оно достигнет нулевой отметки;
GIVEALLWEAPONS — вы получаете все оружие;
SHOWFPS — отображает некий показатель (кажется, кадры в секунду), указывающий скорость вашего компьютера;
SHOWPOLYCOUNT — показывает число полигонов в кадре;
LIGHT — рядом с вами таинственным образом появляется источник света. Наберите еще раз, и он будет светить ярче;
GIMME_CHARGE — восстановление энергии у Хищника.

Kingpin: Life of Crime

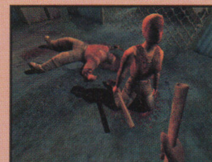
Запустите игру с параметром командной строки **'+ developer 1'**. Затем вызовите консоль (тильда '~'), где и набирайте коды:



IMMORTAL — режим бога;
NOCLIP — прохождение сквозь стены;
EXTRACRISPY — всех монстров в поле зрения охватывает огонь;
CL_REARVIEWMIRROR 1 — зеркало заднего вида.

Следующие команды необходимо вводить со словом **GIVE**. Например, **GIVE ALL**, **GIVE CASH**.
ALL — все, кроме денег;
CASH ### — деньги в размере ###;
COIL — веревка (coil);
WATCH — часы;
BATTERY — батарейка;
WHISKEY — виски;
CHEM_PLANT_KEY — ключ от химического завода;
SHOP_KEY — ключ от Bait-Shop'a;
WAREHOUSE_KEY — ключ от склада;
LIZZY HEAD — голова Lizzy;
SHIPYARD_KEY — ключ от верфи;
OFFICE_KEY — ключ от конторы Mokler'a;
VALVE — Valve Handle;
TICKET — билет на воздушный поезд;
FLASHLIGHT — фонарик;
WEAPONS — все оружие;
AMMO — все боеприпасы.

Descent 3 (Demo)

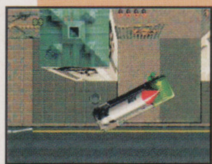


Набирайте коды прямо во время игры:
YUMMYFUNYON — режим бога;
FREEITUP — убить всех врагов;
BLIMPIEBEST — полная защита, энергия, все виды оружия и 500 ракет;
FRAMETIME — показать FPS;
LONGCHIMP — режим просмотра Chase;
WEIRDTEXTURE — вся текстура становится Cool;
MIGHTYAPHRODITE — защитный экран (Cloak);
APHRODITE — временный режим Cloak;
DUMPIEBEST — все виды оружия, доступные в демоверсии;
QEZIRESR — временный режим бога.



ЕЩЕ ACTION

Grand Theft Auto: London 1969



6661970 — неограниченная жизнь;
tourettes — вечная жизнь, можете нажать **[*]** для всех типов оружия;
ohmatron — то же самое;
flashmotor — доступны все уровни;
super well — то же самое;
travelcard — вечная жизнь, и все уровни доступны;
iamfilth — вечная жизнь;
iamgod — десятикратная вечная жизнь;
averyrichman — 999999999 очков;
uaintnuffin — 999999999 очков, все оружие и нажмите **[*]** для всех item'ов;
psychadelic — то же самое;
rommel — режим отладки.

Shogo: Mobile Armore Division



Нажмите **[T]**, чтобы ввести сообщение и наберите:
MPGOD — режим бога;
MPKFA — полное здоровье, оружие и броня;
MPHEALTH — восстановление здоровья;
MPAMMO — все оружие и боеприпасы;
MPARMOR — броня;
MPCLIP — прохождение сквозь стены;
MPPOS — показывается ваша позиция;
MPCAMERA — управление камерой;
MPLIGHTSCAPE — управление освещением;
MPANIME — меняет взрывы на японскую анимацию.

Midtown Madness



В самой игре держите **CTRL+ALT+SHIFT+F7**, пока не появится окошечко, в которое можно что-нибудь ввести. Туда и вводите следующие коды:
/nodamage — вы не получаете повреждений;
/damage — обратный эффект;
/dizzy — крутящееся небо;
/fuzz — отключается полицейский радар;
/ufo — вместо самолетов по небу летают НЛО;
/slide — отсутствует трение у окружающих машин;
/puck — у вас нет трения;
/grav — отсутствие гравитации;
/talkfast — комментарий ускоряется;
/talkslow — комментарий замедляется;
/big — большие люди;
/tiny — крошечные пешеходы;
/nosmoke — выключение дыма из-под колес, следовательно, колеса не изнашиваются;
/smoke — включение колесного дыма и износа колес.

Hidden and Dangerous (DEMO)



После вступительной анимации появляется надпись: «Choose Campaign» — на этом экране наберите **'unlockcheatmode'**. Если сработало, услышите звук. После этого можете набирать коды либо в самой игре, либо в одной из менюшек. Если чит действует, опять же услышите звук.
zombie — после того, как вас убили, вы становитесь зомби. На маленькой картинке все еще изображен череп;
bighead — получаете БОЛЬШУЮ голову;
killthemall — все враги умирают, а хорошие ребята — нет;
showtheend — увидите конец игры;
missiondone — вне зависимости от чего бы то ни было текущая миссия оканчивается успешно;
missionfail — провал текущей миссии (попробуйте на всякий случай);
openalldoor — открываются все двери;
allammo — лучший чит. Вы получаете все доступные виды оружия;
laracroft — вы становитесь чем-то, отдаленно напоминающим Лару Крофт;
enemylookf — вы видите своего врага;
playercoords — в левом верхнем углу появляются ваши координаты.

СИМУЛЯТОРЫ

Heavy Gear 2



Есть всего два кода, но для большинства читеров их будет достаточно. Вводятся они, как всегда, в консоли, которая вызывается тильдой (~). Вот они:
set camti — режим бога;
set mission — закончить текущую миссию и перейти к следующей.

Need for Speed: High Stakes



Наберите эти коды в любое время, находясь в главном меню.

Режим Arcade:
TR 00-15 — ваша машина становится похожа на Traffic Cars;
GOFAST — проапгрейдить движок;
MONKEY — улучшить коробку передач до автоматической;
MOON — снижение гравитации;
MADLAND — ваши оппоненты становятся Super Human'ами.

Режим Career:
BUY — можете купить все что угодно совершенно бесплатно;
UP0 — обнуление апгрейдов;
UP1 — первый апгрейд;
UP2 — второй;
UP3 — соответственно третий;
GATES — немного денег.

Режим Hot Pursuit:
DCOP, ECOP, FCOP — все три кода добавляют еще одну машинку.

Остальные коды:
ACAR — еще одна машинка;
BCAR — то же самое;
CCAR — опять новая машина;
CARS — доступны все автомобили;
TRACKS — доступны все трассы;
ALLTIERS — доступны все типы покрышек.
OUTMYWAY — слышен звук горна, и все ваши оппоненты разбиваются;
RESETYA — опять же звук горна, но на этот раз ваши оппоненты начинают гонку сначала.
Примечание: последние два кода также работают в меню PAUSE.

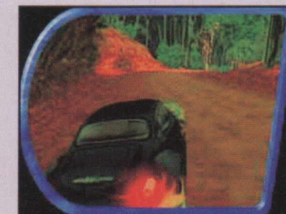
Tom Clancy's SSN

Клавиша **[B]** активизирует коммуникационную панель. Наберите там CISCO SEZ и нажмите Enter. Теперь можно вводить коды. Для этого придется снова нажимать **[B]**.



BE MY BUDDY — корабль, находящийся под прицелом, становится вашим союзником;
FLIP HER — ваша подлодка переворачивается;
ZEPPLIN — подводная лодка летает, как дирижабль;
DROP ANCHOR — остановка подводной лодки;
HEAL ME — полная починка подводной лодки;
EAT LEAD — смена торпеды;
BOOM — объект, находящийся под прицелом, взрывается;
SEE THEM — ультразвуковой локатор улучшается;
ENGAGE CLOAKING DEVICE — враг не видит вас в своем ультразвуковом сканере.

Speed Busters



Наберите следующие коды в самом начале гонки:

fulofit — неограниченный запас топлива;
choperview — вид с вертолета;
notimelim — в аркадном режиме трасса не делится на участки;
tagkiller — поврежденные машины отправляются снова на старт гонки;
blackice — машины плохо поддаются управлению;
crazyedie — гонка без тормозов.

ДРУГАЯ ЖИЗНЬ Daggerfall

Данила Матвеев

...Ночь. Император вызвал вас к себе, чтобы сообщить пренеприятное известие: вас посылают расследовать обстоятельства гибели короля Люсандруса, верного вассала императора, который погиб при загадочных обстоятельствах на поле брани. Возможно, его смерть и не вызвала столь пристального внимания со стороны августейшей особы, если бы не одно «но»: дух короля отказывается оставаться в мире теней и ночами бродит по улицам столицы Даггерфола вместе с верными ему призраками, убивая ни в чем не повинных горожан. Вам предстоит выяснить, кто или что стоит за этими зловещими событиями, разобраться в хитросплетениях имперской политики и нескольких заговорах, познакомится с Королем Червей и предводителем вампиров.

Наутро ваш корабль отправляется в путь. Однако колдовская буря разбивает его, и вы приходите в сознание в пещере, почти нагой, без денег и рекомендаций. Отныне все зависит только от вас, император ждет, и никакие отмазки про недругов и бури на него не действуют....











Очень немногие игры могут с полным на то основанием претендовать на звание эпохальных. Как правило, претендуют-то многие, но вот эпохальными являются только немногие. Такие, как Daggerfall.

Сначала разработчики обещали выпустить The Elder Scrolls II: Daggerfall чуть ли не в начале 1995 года, но потом что-то не сложилось, и игра после многократного переноса срока выхода появилась на прилавках только осенью 1996 года. И, появившись, сразу завоевала невероятную популярность, причем игру покупали все, но только одни — чтобы поиграть, а другие — чтобы поругать.

Столь бурная реакция играющей общественности на, в общем-то, рядовую RPG объясняется чрезвычайно просто: The Elder Scrolls II: Daggerfall — это не просто RPG. Это игровой мир.

Первое, что вызывает потрясение, это размеры Тамриэля (страны, где непосредственно происходит действие игры). Чтобы пересечь Тамриэль из конца в конец игроку не хватит и 10 дней. Это еще учитывая, что вы пойдете не пешком, а как минимум раздобудете себе лошадь.

Теперь о населении. Одних городов в стране около 12 тысяч, а количество деревень, пещер, отдельно стоящих домов и прочих населенных и не очень пунктов не поддается даже приблизительному подсчету. Между населенными пунктами можно путешествовать как автоматически (включить меню путешествий и выбрать там желаемый вид транспорта, после чего компьютер просто отсчитает количество дней, потраченных на дорогу, и вы окажетесь в пункте назначения), так и вручную. Второй способ довольно занудный, но хоть раз рекомендую не полениться и пройти расстояние между двумя соседними городами пешком. Пока вы идете, день будет сменять ночь. Вы успеете попасть под дождь и оценить все великолепие зимнего леса. Если повезет, вы наткнетесь на дом человека, который по каким-то своим соображением решил сменить жизнь в безопасном городе на одинокое существование в лесу. Он предложит вам приют на ночь, избавив от необходимости сражаться с дикими зверями и разбойниками, которые нет-нет да и нападут на одинокого путника, решившего по неосторожности заночевать за пределами надежных городских стен... Много всего может произойти с человеком, который карандашом зажал кнопку «Вперед», а сам сидит рядом с компьютером, наблюдая, как дорога пожирает милю за милей...

Может быть, я излишне поэтизирую, но именно такое впечатление производит The Elder Scrolls II: Daggerfall на человека, который впервые совершает путешествие из города в город. Этот мир просто колоссален, и на то, чтобы только приблизительно начать ориентироваться в Тамриэле, у вас уйдет не одна неделя.

Следующий камень в постамент, которого заслуживает The Elder Scrolls II: Daggerfall, — это то, что в народе именуется геймплей. Вот уж с чем проблем в Daggerfall'е нет, так это с играбельностью.

В игре есть сюжет (см. выше). Но это не такой сюжет, как в большинстве RPG, когда игрока через три минуты после начала игры хватают за уши и тащат строго по маршруту, обозначенному сценаристами, причем даже не шаг — взгляд в строну рассматривается как побег.



Эта женщина — связная, так что моего меча ей можно не бояться

Сюжет развивается ненавязчиво. По большому счету, на него вообще можно наплевать с высокой колокольни и заниматься в мире The Elder Scrolls II: Daggerfall какими-то своими делами, а можно, пройдя несколько основных квестов, отвлечься этак недельки на три и посвятить это время, к примеру, зарабатыванию денег на новый дом. Большинство квестов начинаются с письма, которое вам передают в укромном местечке, и где указано место встречи. А вот время встречи, как правило, произвольное, поэтому обычно в спешке нет необходимости.

Еще ни одна игра не предоставляла игроку такой гаммы возможностей. В The Elder Scrolls II:

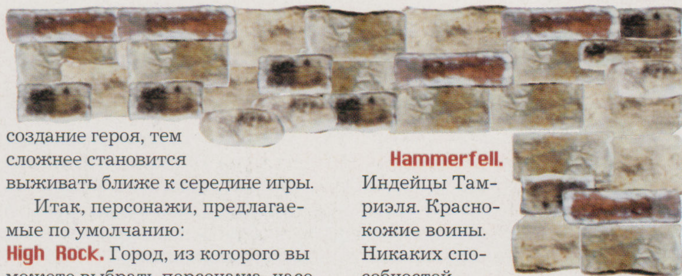


Daggerfall можно если не все, то очень многое. Можно стать магом или воином, посвятить жизнь борьбе со злом или добиться признания в качестве известного переводчика с орковского; никто не запретит вам вступить в одну из многочисленных легальных или нелегальных гильдий и неспешно подниматься по должностной лестнице внутри выбранной вами структуры; а можно просто остаться бездомным «ловцом удачи» и, перебиваясь случайными заработками, исколесить весь мир в поисках какого-нибудь артефакта, про который вы случайно прочли в библиотеке уездного города.

Сделай себя сам

Создание правильного героя в The Elder Scrolls II: Daggerfall — если не залог успешного прохождения игры, то по меньшей мере... да нет, именно залог. Если создать героя не так, как надо, то пройти игру до конца будет практически невозможно.

Разумеется, если уж совсем лень, всегда можно выбрать одного из предложенных персонажей по умолчанию, однако прослеживается интересная закономерность: чем меньше сил потрачено на



создание героя, тем сложнее становится выживать ближе к середине игры.

Итак, персонажи, предлагаемые по умолчанию:

High Rock. Город, из которого вы можете выбрать персонажа, населен бретонцами. Низкорослые, мощные, у них очень сильная воля. Отличные колдуны, обладают природной устойчивостью к заклинаниям. Зато барды из них — ну просто никакие!



Мое непосредственное начальство. Выглядит не очень впечатляюще, зато дают бесплатный дом и не менее бесплатную лошадь.

Hammerfell. Индейцы Тамриэля. Краснокожие воины. Никаких способностей к магии.

Valenwood. Самые лучшие лучники в Тамриэле. Как любые эльфы, обладают неплохими магическими способностями и отлично воруют. Все, что на глаза попадется.

Sumurset Isle. Тут тоже живут эльфы, только другой разновидности. Прирожденные маги, на них не действуют заклинания, связанные с ядом и параличом.

MorrowWind. Темные эльфы. На мой взгляд, лучшая раса в игре. В них отлично сочетаются все возможные таланты других рас. Из них и маги получаются отличные, и воины... В общем — рекомендации лучших собаководов!

Black Marsh. Ящерицы. Большая гадость, единственное, что умеют делать хорошо — это воровать.

Elsweyr. Люди-кошки. Раса на любителя, меня, например, всегда хвост нервировал.

Отмазка: Все описания рас даны на основе моего опыта.

Ну, с расами с грехом пополам разобрались. Теперь переходим к выбору/созданию класса персонажа. Есть три варианта дальнейшего развития событий: выбрать готовый класс, ответить на вопросы викторины под названием «Кто же я такой?» и создать класс самому. Надо отметить, что любой класс, даже созданный самостоятельно, предствляет собой коктейль из трех основных: мага, воина и вора. Но вот методика правильного смешивания этих трех компонентов заслуживает отдельного разговора.

Skyrim. Местные жители очень высокие и, как правило, светловолосые. Очень сильны и хорошо переносят холод и прочую северную непогоду.

Викторина. Вам предложат девять вопросов с тремя вариантами ответа к каждому. В зависимости от ответа компьютер создает героя. Это приятно, но, к сожалению, герой получается не то, чтобы очень.

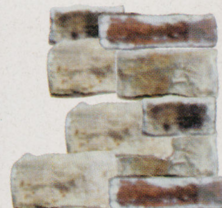
Готовые классы. Всем были бы эти варианты хороши, но у каждого есть какое-либо



Это тоже... начальник, если можно так выразиться. Как видно, сильно расстроен, что я мимоходом порешил всех его подчиненных

Этот товарищ очень опасен, с ним сложно справиться даже «накаченному» магу, не говоря уже о простых воинах







ограничение, которое делает применение такого персонажа в быту крайне неудобным.

Theif — вор. Основные качества: воровство, осторожность, короткое и парное холодное оружие. Второстепенные качества: нападение сзади, лазание, взлом дверей.

Buglar — домушник. Основная специализация — преодоление закрытых дверей без помощи ключей. Основные качества: взлом замков, осторожность, лазание. Второстепенные качества: торговля, подвижность в бою, фехтование короткими мечами.

Assassin — в народе киллер. Очень ловкий и быстрый. Основные качества: смертельный удар, нападение из засады, осторожность. Второстепенные умения: все клинки, тупое оружие.

Rogue — грабитель. Основные качества: длинные клинки, подвижность, осторожность. Второстепенные качества: воровство, нападение со спины, знание «фени».



Дело ясное. Девушка молодая-красивая, не надо ее рубать

Acrobat. Основные качества: прыжки, подвижность, бег. Второстепенные качества: лазание, кулачный бой, осторожность.

Бард — певец. Основные качества: знание «фени», этикет, воровство. Второстепенные качества: осторожность, короткие клинки, рукопашная схватка.

Warrior. Основные качества: топор, длинные мечи, тупое оружие. Второстепенные качества: кулачный бой, стрельба, короткие клинки.

Knight. Профессиональные воины, которые служат легальным объединениям. Основные качества: длинные мечи, этикет, тупое оружие. Второстепенные качества: владение топором, стрельба, короткие клинки.

Ranger — воин-следопыт. Основные качества: длинные мечи, владение топором, лазание. Второстепенные качества: плавание, стрельба, смертельный удар.

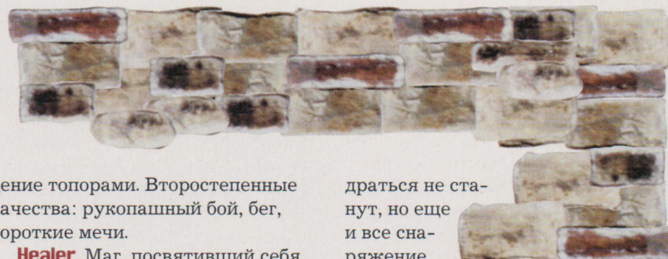
Archer — профессиональный стрелок. Основные качества: стрельба, кулачный бой, подвижность. Второстепенные качества: топор, тупое оружие, смертельный удар.

Monk. Слегка «повернутые» монахи, которые всерьез полагают, что на тяжеловооруженного рыцаря можно нападать, вооружившись только кулаками. Основные качества: рукопашный бой, смертельный удар, подвижность. Второстепенные качества: плавание, знание медицины, тупое оружие.

Barbarian. Большие, сильные, тупые и неуклюжие. Основные качества: тупое оружие, длинные клинки, топор. Второстепенные качества: бег, прыжки и плавание.

Mage. Универсальный волшебник, почти в равной степени владеющий магией всех магических школ Тамриэля. Основные качества: школы изменения, мистицизма и тавматургии. Второстепенные качества: школы иллюзии, разрушения и лечения.

Sorcerer. Колдун-недомаг. Основные качества: тупое оружие, длинные мечи, владение топорами. Второстепенные качества: рукопашный бой, бег, короткие мечи.



Healer. Маг, посвятивший себя искусству излечения страждущих с помощью магических примочек. Основные качества: школа лечения, знание медицины, подвижность. Второстепенные качества: школы тавматургии, мистицизма и изменения.

Battlemage — боевой маг. В принципе, он был бы вполне приличным персонажем, если бы не один маленький такой недостаток: по умолчанию боевой маг не может носить никаких доспехов, кроме кожаных, что сильно осложняет жизнь игроку. Основные качества: школа разрушения, длинные клинки, владение топором. Второстепенные качества: школы тавматургии и изменения, рукопашный бой.



А вот девушка пожилая. Но, может, тоже сначала расспросить?

Spellsword. Смесь воина и мага в одном лице. Основные качества: владение топором, тупое оружие. Второстепенные качества: школы разрушения и изменения.

Nightblade. Ниндзя. Основные качества: подвижность, осторожность, школа иллюзии. Второстепенные качества: короткие мечи, взлом дверей, школа тавматургии.

И, наконец, **Custom** — создание собственного персонажа.

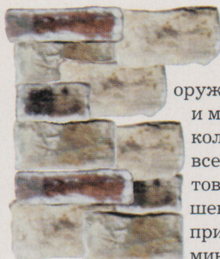
Смастерить себе приличного героя — дело непростое. Начнем с выбора ***качеств***.

Практически все качества были описаны выше. Есть еще несколько, вроде ***знания языков***, но ими почему-то все пренебрегают. И весьма напрасно: если ваш персонаж, к примеру, свободно разговаривает на языке троллей, то, встретив толпу этих самых троллей, он, возможно, сумеет так их заговорить, что они не только драться не станут, но еще и все снаряжение и ценности добровольно отдадут. В зависимоти от группы, куда вы поместите тот или иной скилл, и зависит степень владения этим качеством в начале игры. Если в основной группе степень владения доходит до 25 процентов в самом начале, то в самой-самой последней 2 процента — это не так уж плохо.

Как повышать скиллы, спросите вы? Довольно старомодным способом, а именно: тренировками. Чем больше вы будете бегать, тем быстрее станет передвигаться ваш герой. Если долгое время не уделять внимание тому или иному умению, то его уровень начинает падать.

Тренировать во владении оружием и заклинаниями различных магических школ можно также и в гильдиях. За трехчасовую тренировку у вас попросят денег, причем сумма будет расти вместе с уровнем данного умения. А вот когда фехтование длинными мечами у вас доползет до 50 процентов, то в дальнейших тренировках вам откажут. Придется совершенствоваться в реальном бою.

Итак, с умениями более-менее разобрались. Теперь вам предстоит выбрать преимущества и недостатки. Чем больше преимуществ у вашего героя, тем сложнее будет получать новые классы. Любое преимущество надо уравновешивать недостатками. На мой взгляд, имеет смысл ограничиться следующим: в преимущества поставить увеличение магической энергии в три раза. А в недостатки



— запрет на использование тупого оружия, кожаных и металлических кольчуг, а также всех видов щитов, кроме башенного. Это принесет вам минимум неудобств и только в самом начале игры, зато потом утроенная магическая энергия не раз сослужит вам хорошую службу.

Хотя создатели Daggerfall'a уверяют, что пройти игру можно любым персонажем и совершенно не используя магию, на деле все немного сложнее. Что толку, что ваш могучий воин с одного удара убивает вампира и выносит запертую магическим замком дверь, если надо проплыть 200 метров под водой? Если играть героем «немагической направленности», то постоянно приходится напрягаться, пить всякие волшебные эликсиры, которые имеют неприятную особенность заканчиваться в самый неподходящий момент и к тому же значительно слабее природных заклинаний, особенно если заклинание сделано вручную. Да и денег стоят немало.

Совет опытного жителя Тамриэля: герой должен быть боевым магом, с измененными преимуществами и недостатками. И тогда все королевские фамилии Тамриэля падут к вашим мозолистым ногам!



Это очень крутой маг. За соответствующее вознаграждение продаст маму родную

Перечитал написанное и обнаружил, что описание игры все больше и больше становиться похоже на полноценный гайд. Но тут уж ничего не поделаешь: The Elder Scrolls II: Daggerfall настолько же сложна, насколько и интересна. Всех возможностей игры не знает, наверное, никто, включая самих разработчиков. А все из-за багов.

Как это не прискорбно, но признать очевидное придется: в версию The Elder Scrolls II: Daggerfall 1.0 играть было невозможно. То вам задание дадут, в процессе которого надо отправиться в несуществующий город, то ценный амулет, который вы добывали 5 дней реального времени, пропадает, а через пару часов возвращается, но уже в количестве 10 штук, причем у каждого свои свойства. Патчей к игре выпустили не меньше 15, причем каждая новая заплатка убирала старые баги и добавляла новые. Комичность ситуации заключается в том, что в мире Тамриэля столько возможностей, что игроки зачастую принимали очередной глюк за недокументированную возможность игры. Девиз опытного игрока: «Сохраняйся как можно чаще».

Более-менее стабильно игра начала работать только после выхода последнего патча (его до сих пор можно скачать с сайта разработчиков www.bethsoft.com).



Это вампир. Первая встреча с ним приводит в шок, а потом как-то привыкаешь





Кто есть что в Тамриэле?

Описать все игровые возможности и всех персонажей игры не представляется возможным вследствие их колоссального количества. А вот традиционные шаги, которые имеет смысл предпринять в самом начале игры, описанию вполне поддаются. Однако, предупреждаю: это рекомендации, их не в коем случае не следует расценивать как истину в последней инстанции, вполне возможно, что существуют и более удачные схемы. Так что ищите и найдете! Если, конечно, вас не загрызет первая попавшаяся крыса.

Итак, с чего начать? Для начала любой осмысленной деятельности в The Elder Scrolls II: Daggerfall игроку понадобятся деньги. Их можно добывать как честными методами, так и нечестными. Первые относительно скучны и неприбыльны, вторые опасны. Остановимся на промежуточном варианте. После того, как вы доберетесь до ближайшего города (город надо выбирать с толком: не стоит селиться в Даггерфоле, столице одноименной провинции, там бродит злой дух, справиться с которым на первых порах будет сложно). Выберете приличный, относительно крупный населенный пункт, где и будет в дальнейшем располагаться ваша штаб-квартира. В городе должны быть все административные здания и магазины, чтобы не приходилось мотаться за тридевять земель, чтобы купить веточку алоэ для очередного эликсира.

Как зарабатываются деньги? Первое, что надо сделать — это посетить гильдию магов, засвидетельствовать им свое почтение (читай — вступить в ряды) и приобрести заклинание телепортации. Потом в ближайшем промтоварном магазине желательно продать все то, что вы успели собрать в первом подземелье. Денег обычно хватает как раз на лошадь с телегой.

Заходите в магазин покрупнее, ставите там магический якорь и спокойно идете в ближайшую таверну, где спите часов до 2 ночи. Встаете, включаете телепортатор и — вуаля! — вы в магазине за запертыми дверями. Быстро сгружаете все, что на полках в телегу, и на следующее утро продаете. При необходимости повторить.

Нет, разумеется, можно открыть дверь и заклинанием открытия, и просто как следует постучав по ней топором. Но первый вариант мне кажется недостаточно изящным, а второй чреват отсидкой в кутузке и падением репутации до совершенно неприличного уровня.

После ночи напряженного грабежа у вас на руках окажется приблизительно тысяч 20 золотых. Половину советую сразу отнести в банк, положив тем самым начало будущему дому (дома очень дорогие, но какой-нибудь, хоть самый завалящий, купить придется — иначе просто негде будет хранить нажитое честным и нечестным трудом), а вторую половину превратить в вексель, чтобы таскать было нетяжело, оставив тысячи полторы на текущие расходы. Вексель необходим, чтобы вы могли открыть счет в другой провинции: к сожалению, банковская система Тамриэля несовершенна, и если в одной провинции у вас на счету полмиллиона, то в другой вам не дадут даже сушеного таракана.

Все, вы при деньгах и можно начинать жить. Воевать, тренироваться, разбираться в дворцовых интригах и отыскивать потерянные артефакты. Вам гарантирована интересная жизнь, а вот за то, что она будет долгой, никто не поручится. Вас будут подстерегать совершенно неожиданные опасности: игрока может укусить вампир, и тогда вы станете вампиром, что автоматически означает появление совершенно новых проблем и возможностей; в драке с оборотнем вы наглотаетесь его крови и каждое полнолуние начнете превращаться в волка (или в кабана — это смотря с кем подраться); вас может попытаться переманить к себе на службу гильдия убийц, и в случае отказа объявить игроку войну. NPC игроку люпус ест — и об этом придется помнить всегда.

О низменном

Напомню, The Elder Scrolls II: Daggerfall вышел в 1996 году, то есть уже почти 4 года назад, и уже тогда не блистал графикой. 320X200, трехмерные здания и спрайтовые персонажи. Так как вся игра идет в реальном времени (одна из причин, почему игра и сыскала такую популярность), скорость движка очень важна, и надо отметить, что даже в далеком 96-м я не встречал компьютеров, на которых бы The Elder Scrolls II: Daggerfall «тормозил». Все просто летало.

Но если технически движок не очень совершенен, то... как бы это сказать... концептуально он не имеет себе равных. Восходы и закаты, осенний дождь и метель в зимнем лесу, несмотря на спрайты, все выглядит настолько естественно, что просто плакать хочется. Идешь по улице, начинает темнеть (причем сумерки наступают в зависимости от времени года — то раньше, то позже), снег хрустит под ногами, вдали лает собака, а вас на королевский прием пригласили... Красота!

Но о неказистой графике забываешь через 10 минут. Монстры, короли, вампиры и интриги захватывают ваше воображение, и вы переноситесь в Тамриэль, мир, где возможно почти все. Мой совет: если вы еще не играли в The Elder Scrolls II: Daggerfall — обязательно поиграйте. Будет, что рассказать внукам.



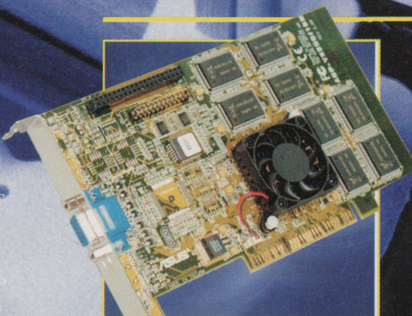


СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Читайте в этом выпуске:

3D-УСКОРИТЕЛИ

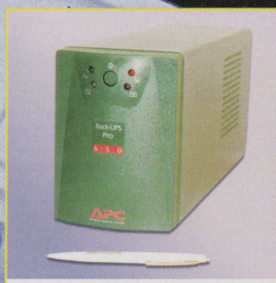
Тестирование месяца



Жесткая конкуренция на рынке 3D-акселераторов ставит потенциального покупателя перед непростым выбором. Как соотнести декларируемые производителями характеристики с реальными возможностями, не прогадав при покупке ни в цене, ни в качестве? Как найти оптимально соответствующий запросам пользователя ускоритель?

UPS — ЧТОБЫ НЕ СКАЗАТЬ OOPS!

Источники бесперебойного питания



Иногда вместе с мигнувшей люстрой под потолком компьютер перезагружается, и так по нескольку раз в день ...если бы компания IBM сделала бы статистический анализ электричества в России, то результат был бы таким, что на наших электросетях работать без UPS'а вообще невозможно.

LCD-МОНИТОРЫ

Быть плоским — не так плохо...



Недавно наша тестовая лаборатория изучила ряд новейших LCD-мониторов. Результаты тестирования наглядно показали, что в последнее время ситуация с LCD-мониторами радикально изменилась к лучшему: в массе своей они стали лучше, удобнее, а главное, значительно дешевле...

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Game Beast J-6906



Интересной особенностью данного агрегата является наличие сабвуфера, встроенного в левую колонку. Таким образом, мы получили наконец-то колонки среднего ценового диапазона, но с встроенным сабвуфером, который значительно улучшает их звучание в области низких частот.

Август. Последний месяц лета. Многие уже начинают жалеть, что скоро наступит осень и станет не так тепло и хорошо на улице. Но не стоит отчаиваться: во-первых, более холодная погода будет меньше отвлекать вас от новых компьютерных игр, а во-вторых, осень — как раз самый сезон выхода наиболее дорогостоящих в разработке и долго ожидаемых, а, как следствие, часто весьма удачных компьютерных игр. Так что в ближайшие месяцы вас ждут незабываемые часы у компьютеров, и неплохо бы к этому как следует подготовиться.

Летом вся компьютерная техника немного дешевеет, так что пока оно еще не кончилось, самое время купить новый компьютер или хотя бы поменять что-нибудь в старом. А что сейчас наиболее модно менять в компьютере и замена чего приносит наиболее ощутимый эффект? Половина опрошенных нами игроманов склоняется к 3D-ускорителям. $120–$160 в среднем, и перед вами открывается возможность поиграть во множество новых и уже пройденных вами игр с новым, значительно лучшим качеством графики. Кроме того, более половины всех новомодных игрушек, которые, как мы уже сказали, начнут выходить по осени, будут желать от вашего компьютера какого-нибудь приличного 3D-ускорителя или безбожно тормозить при отсутствии и моральной устарелости оного.

После такого вступления наверное все уже догадались, что тестом этого номера выбраны 3D-ускорители. Так что пойдем далее.

Новости. Как всегда, обо всем понемногу, о тех, кто более известен (такие, как Intel) — побольше, о тех, кто менее — поменьше.

Обзоры. К новенькому 3D-ускорителю не грех и новый мониторчик прикупить, а если средства позволяют, то можно и помоднее — что нибудь вроде 18" LCD. Разумеется, у такого чуда и цена пока немаленькая, но хотя бы для общего образования ознакомиться с тем, что сейчас есть полезного и популярного в этой области можно, так что на основе трудов нашей тестовой лаборатории мы сделали для вас обзор плоских LCD-мониторов.

UPS. Мы подозреваем, что все знают значение этой аббревиатуры, но на всякий случай напомним, что расшифровывается она как «источник бесперебойного питания». Незаменимая вещь для дачного компьютера, где электричество постоянно глючит и пропадает. Надеемся, что прочтя обзор наиболее популярных домашних UPS'ов, вы найдете для себя что-нибудь полезное, хотя бы узнаете, что UPS'ы можно покупать не только на вес, но и руководствуясь рядом других характеристик.

И под конец, в дополнение к июльскому тесту колонок, мы рассмотрели новую мультимедийную акустическую систему от Jazz Hipster.

Nick A. Skokov

Жесткая конкуренция на рынке 3D-акселераторов ставит потенциального покупателя перед непростым выбором. Как соотнести декларируемые производителями характеристики с реальными возможностями, не прогадав при покупке ни в цене, ни в качестве? Как найти оптимально соответствующий запросам пользователя ускоритель? Мы предлагаем вашему вниманию результаты проведенного тестирования современных 3D-акселераторов, которые, как мы надеемся, помогут ориентироваться на современном рынке.



3D-ускорители

Введение

Задавшись тестировать только современные видеокарты с приличными 3D-ускорителями, как оказалось, мы значительно усложнили себе задачу по сравнению. Например, в тестах колонок: их сразу можно было разбить на категории хоть по ценам, хоть по типам, да и вообще было значительно больше разнообразия. Здесь же все до отвращения стандартно. Усредненную современную видеокарту можно описать примерно следующим способом: красивая коробка, часто почему-то желто-черного цвета с кучей надписей и картинок с разных сторон. Внутри — видеокарта в пакетике, обычно 3 CD, один из которых с драйверами, два же с наиболее популярными среди bundler'ов игрушками и описание различной толщины. Обычно это бумажка или несколько листочков, сшитых скрепкой. В некоторых случаях — толстая книжка. Прилагаемые игрушки, видимо, выбираются по принципу максимального использования 3D-ускорителей, что хорошо, и относительной дешевизны, что, по мнению пользователя, не очень хорошо. С другой стороны, продавцов тоже можно понять: практически бесплатное, с точки зрения пользователя, вкладывание какой-либо хитовой игры обошлось бы изготовителям видеокарт недешево.

Чем и почему мы тестировали?

Для начала мы отправились в Internet и за час-другой составили список того программного обеспечения, которым можно тестировать видеокарты с 3D-ускорителями. Сразу скажем, список получился не маленький, а поисковые системы типа AltaVista на запросы вроде «3D accelerator performance test» были готовы выдавать ссылки просто тысячами и тысячами.

Поэтому после ряда рассуждений и рассмотрения наиболее достойных кандидатур были выбраны следующие трое.

Quake II — во многих случаях, в частности в ряде игровых клубов, компьютеры применяются для этой и только для этой программы, так что пропустить тест на реальную производительность Quake II было бы непростительной ошибкой. Были исследованы разрешения 800x600, 1024x768 и 1152x864. В двух случаях, когда ускоритель показал неприемлемо низкий результат в 1024x768, следующий режим протестирован не был, да и какой смысл играть в высоком

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Правда ли, что некоторые игры могут работать лишь с определенными 3D-ускорителями?

Речь идет не о конкретных моделях 3D-карт, а о реализованных в игре API (Application Programming Interface — набор программных библиотек для поддержки трехмерной графики). В настоящее время их насчитывается не менее 10, но тенденция последних лет показывает отход от интерфейсов «заточенных» под конкретное аппаратное обеспечение в пользу универсальных. Фактически существует 3 API, поддерживаемых современными играми:

- Direct3D, разработанный Microsoft Corporation, наиболее универсальный интерфейс, совместимый со всеми акселераторами и большинством игр;
- OpenGL компании Silicon Graphics, перенесенный на PC-вариант интерфейса, применявшегося в профессиональных 3D-пакетах; практически все выходящие игры его поддерживают;



- Glide — разработка компании 3Dfx обслуживает исключительно ускорители, построенные на чипсете этой фирмы. В прошлом, действительно, некоторые игры выходили с поддержкой исключительно Glide (еще чаще это встречалось в демоверсиях), однако в будущем, скорее всего, разработчики откажутся от Glide.

Каким набором свойств должен обладать современный 3D-акселератор?

Из-за постоянного роста объемов текстур на акселераторе должно быть не менее 8Мбайт памяти (желательно — 16 Мбайт). Если речь идет о комбинированной 2D, 3D-карте, она должна базироваться на шине AGP. Для обеспечения скорости обратите внимание

разрешении при 15 кадрах в секунду — мы же не слайды пришли смотреть! В качестве конкретного теста в Quake II был взят уровень Massive1.dm2, как наиболее популярный. С технической стороны Quake II использует интерфейс OpenGL и реализует большинство из применяемых на сегодняшний день специальных эффектов.

Incoming — игра, использующая Direct 3D-интерфейс с довольно высокими требованиями к акселератору и системе в целом. Чутко реагирует на недостаток ресурсов резким снижением fps (frames per second количество кадров в секунду). Incoming также славится разнообразным использованием 3D-графических эффектов и часто встречается в тестах, поэтому у вас всегда будет возможность сравнить наши результаты с другими встретившимися вам тестами.

И наконец, наиболее научный тест — **3D Mark 99 Max Pro** by Futuremark Corporation, Ltd. Программа также ориентирована на тестирование 3D-акселераторов в условиях, приближенных к реалистичным, то бишь к играм. По словам самих разработчиков, последняя версия программы, которую мы использовали, ориентирована на определение производительности ускорителей, с расчетом на игры, которые будут популярны осенью 1999 года. Как можно ориентироваться на игры, которых еще нет? По даггым различных источников оцениваются требования анонсированных игр к платформе рендеринга, составляется суммарный «портрет» запросов игры к 3D-ускорителю, который и прокручивается на тестируемых платах.

3D Mark использует последний Direct X 6, который, в дополнение к повышенной производительности, позволяет использовать практически все новые возможности современных видеокарт. Получая информацию непосредственно от Direct3D HAL (Hardware Abstraction Layer), 3D Mark позволяет оценить истинные мощности драйвера и самого акселератора. Во время работы программы, использующей Direct3D, она обращается к HAL с тем, чтобы получить подтверждение о поддержке акселератором той или иной функции. На основе полученной информации программа определяет, какие эффекты будут использованы при работе с данной 3D-картой, а какие останутся нереализованными.

Все тестирование проходило с опциями Tripple Buffering и Pentium Optimized. Остановимся на этом подробнее. Tripple Buffering — при таком методе буферизации один буфер отображается на экране, в другом при этом происходит рендеринг, как только картинка закончена, сразу же начинается рендеринг в третий буфер, отображение же информации из второго буфера откладывается до того момента, когда придет сигнал VSync. Смысл ожидания VSync в том, что при этом способе вывода изображения на экран наблюдается меньше мерцаний и иных искажений изображения. Вкратце упомянем о том, как программа может работать с меньшим количеством буферов: один буфер — изображение рендерится в том же буфере, что и отображается на экране, это реально не использующийся метод, двойная буферизация требует на треть меньше памяти, но несколько медленнее из-за того, что приходится ожидать сигнала VSync, прежде чем приступать к рендерингу следующего кадра.

Давайте попробуем реально сравнить двух- и трехбуферную схему. Возьмем типичный случай типа Quake II на среднем на сегодня компьютере. Частота кадров монитора — 85 Гц. Средний Frame Rate игры 50 fps. Если предположить, что рендеринг заканчивается к середине вывода очередного кадра, то время ожидания VSync составляет чуть менее 1sec/85/2 = 6 ms. Исходя из того, что один кадр рендерится около 1sec/50 = 20 ms, потери времени на ожидание VSync, а соответственно и потери производительности составляют до 30 процентов (6 ms/20 ms = 30%). Так что не зря все сторонники максимального Frame Rate в играх всегда советуют пробовать выключать синхронизацию по VSync, треть скорости — это не шутки.

Как мы тестировали?

Тестирование акселераторов состояло из нескольких этапов.

✔ **Установка видеокарты** в компьютер и **установка драйверов и прочего программного обеспечения к ней** с прилагающегося CD.

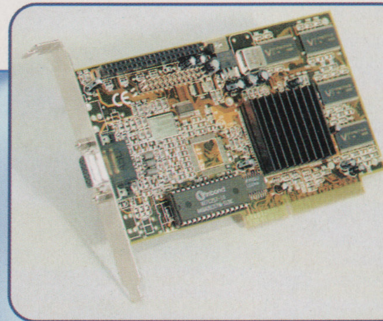
✔ **Поиск более свежих драйверов**, чем на прилагающемся CD, **и установка оных** при нахождении.

✔ Далее само **тестирование**.

Для начала — Incoming и Quake II. Потом — 3D Mark 99 Max. Кстати, о компьютере. Поскольку нашей целью было оценить имеющиеся на сегодня видеокарты с точки зрения среднего игромана, то и компьютер был взят соответствующий финансовым возможностям усредненного школьника-студента — Pentium Celeron 350 / ASUS P2-B / 64 Мбайт RAM / Windows 98 PE. Разумеется, на Pentium III 500 результаты будут несколько иными, но отличаться они будут всё равно не в разы, а общие соотношения останутся примерно такими же. Разница же будет наблюдаться в основном оттого, что различные 3D-чипы в разной степени используют центральный процессор, за счет этого на более медленных машинах лучше смотрятся видеокарты, более ориентированные на собственный процессор, чем на перекладывание ряда расчетов на software driver и ,как следствие, на CPU.

Последовательно о видеокартах

Для сравнения с видеокартами предыдущего поколения, то бишь выпущенными более года назад, нами был протестирован ускоритель на чипе от Intel i740 неизвестного китайского производства, изначально обитающий в тестовом



Intel i740

компьютере. Как и следовало ожидать, он показал значительно худшие результаты по сравнению с большинством участников тестирования. С другой стороны, при его цене в $35 и том факте, что он все же является вполне работающим 3D-ускорителем и до недавнего времени считался одним из лучших по аккуратности рендеринга картинки, его вполне можно учитывать как самую дешевую видеокарту с ускорителем.



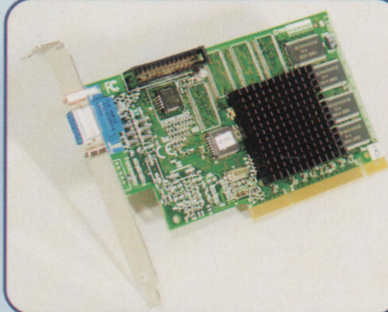
Banshee ASUS AGP-V3200

Banshee ASUS AGP-V3200

128 бит SGRAM

Видеокарта среднего уровня, не очень хорошо зарекомендовавшая себя в тестах, то есть производительность-то у нее была, может, и не очень низкая, но по сравнению с ATI Rage 128 Fury, стоящей практически столько же, в той же 16-мегабайтной конфигурации, по скорости она явно проигрывает.

Дополнительным достоинством данной видеокарты является Voodoo 3dfx compatibility, то бишь на ней без проблем будут работать все Glide-игры, поскольку Banshee — чип, разработанный и выпущенный компанией 3dfx.



RIVA TNT Diamond Viper 550

ATi Tech. Rage 128 Fury

ATi Tech. Rage 128 Fury

Лучшая покупка

К нашему удивлению данная видеокарта по соотношению цена/производительность при разумном лимите минимальной производительности в 30 fps в Quake II в 1024x768 оказалась самой первой, таким образом заслужив оценку «лучшая покупка». Дополнительными достоинствами Rage 128 Fury является наличие TV-выхода и возможность работать в конфигурации с более чем одной видеокартой в компьютере, правда, последнее в документации описано довольно туманно.

RIVA TNT Diamond Viper 550

RIVA TNT — чип не новый, и, как следствие, плата не блещет особой производительностью, хотя она все равно выше, чем у i740. Необходимо отметить, что карты на базе RIVA TNT и сегодня котируются у игроманов, стремящихся купить себе недорогую видеокарту с приличным 3D-ускорителем.

RIVA TNT2 ASUS AGP-V3800

Выбор редакции

Эта видеокарта оказалась немного медленнее аналогичных

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

на показатели fillrate и triangle throughput — они должны составлять не менее 100 миллионов и миллиона соответственно. Из опциональных свойств весьма желательна поддержка таких функций, как mip-mapping, trilinear filtering и мультитекстурирование. Карта должна поддерживать режим цвета True Color (24 или 32 бита).

Я заменил Voodoo1 на Voodoo2, но по-прежнему не могу установить разрешение экрана выше, чем 800x600.

Более высокие разрешения достигаются исключительно



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

при комбинировании двух плат Voodoo2 с помощью SLI-соединения.

Можно ли установить SLI-соединение между имеющейся у меня старой картой Voodoo и вновь приобретенной Voodoo2?

К сожалению, нет. SLI-соединение возможно лишь между двумя идентичными картами. В принципе компания 3Dfx допускает использование в SLI-соединении двух карт от различных производителей с одинаковым чипсетом и объемами памяти, но только в том случае, если используются не драйвера производителей акселераторов, а так называемые reference-драйвера от самой 3Dfx. Причем не стоит ожидать от SLI-соединения двухкратного увеличения производительности. Опыт показывает, что, помимо более высокого разрешения, вы выигрываете в среднем 15% прироста скорости.

Я купил новую карту Voodoo Banshee, но она работает в Quake2 медленнее, чем старая Voodoo2 у моего знакомого. Могу ли я доставить в систему вторую карту Banshee и установить между ними SLI-соединение?

Акселераторы Voodoo Banshee конструктивно не приспособлены для SLI-соединений.

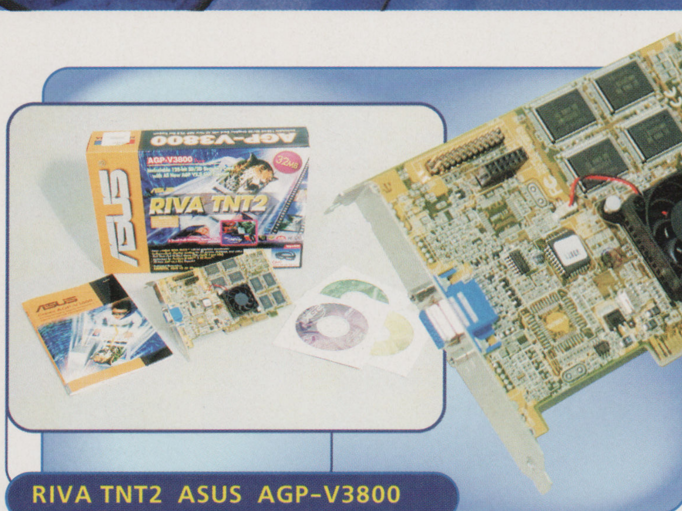
Какой из современных акселераторов лидирует по fps?

Абсолютного лидера назвать невозможно, потому что количество выдаваемых кадров в значительной степени зависит от той программы, которую вы используете. Можно рассматривать чисто теоретические показатели быстродействия (для удобства берется разрешение 800x600, так как при нем решающее значение играет показатель fillrate), в этом случае ситуация примерно такова:

Voodoo2	**90 fps**
Voodoo2 SLI	**180 fps**
RivaTNT	**250 fps**
Permedia2	**40 fps**
Intel i740	**60 fps**
Matrox G200	**50 fps**

Однако реально этот уровень вряд ли может быть достигнут.





RIVA TNT2 ASUS AGP-V3800

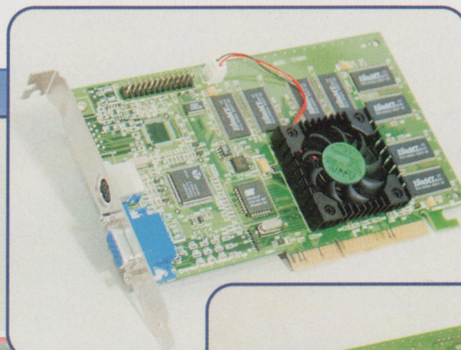
собратьев на Ultra-версии того же чипа — Riva TNT2, но ее цена однозначно сместила наш выбор в пользу данного изделия. Подумайте сами, ну разве стоит доплачивать за слово Ultra и 5-7% производительности $60 и более?

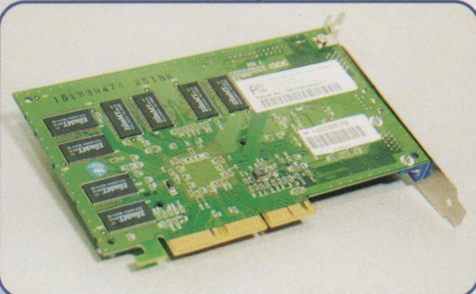
RIVA TNT2 Ultra Creative 3D Blaster

Best Performance



RIVA TNT2 Ultra Creative 3D Blaster





Из неожиданностей — самое толстое бумажное описание среди участников теста.
Из дополнительных плюсов — обладает видеовыходом, причем S-Video. За счет Retail-версии упаковки к видеокарте прилагается пара 3D-игр, интенсивно использующих возможности ускорителя.
Пришел к финишу тестов нос к носу с аналогичным продуктом на том же чипе от фирмы Diamond, но все же обогнал его примерно на полпроцента.

Не исключено, что в следующей версии драйверов выиграет, наоборот, Diamond.

RIVA TNT2 Ultra Diamond Viper V770

Best Performance

Мы оставили label Best Performance двум картам, так как разница в скорости менее чем в 1% легко может измениться при новом выпуске драйверов в противоположную сторону, а также отчасти может быть отнесена к погрешностям измерений. В целом же это одна из двух наиболее быстрых карт из протестированных нами.

Savage 4 Diamond Stealth III 540

Когда мы еще только собирали видеокарты для тестов, разыскивая желаемые нами по различным компаниям, мы никак не могли найти «хоть что-нибудь на Savage 4». Наконец нашли. Теперь, после всех тестов, стало понятно, почему предложение этих ускорителей в Москве не так велико. Дело в том, что эта видеокарта по сочетанию цены и производительности занимает не самое удачное место: с одной стороны, она немного медленее TNT 2 и Voodoo 3, с другой — она не достаточно дешева, чтобы конкурировать с видеокартами «до $99». Как следствие, достаточно хорошая и быстрая видеокарта получилась несколько обойденной вниманием торговых фирм. Надеемся, что с изменением цены на нее «в лучшую сторону» Savage 4 приобретет большую популярность.

Voodoo3 3dfx 2000 PCI

Самая большая коробка из участвующих в тесте. По общей статистике в Internet и другой прессе, это основной конкурент Riva TNT2. Причем, по различным источникам, выигрывает то одно, то другое. В нашем случае, TNT2 вышла немного вперед, возможно, еще потому, что мы не успели получить Voodoo 3 в AGP исполнении (оказались полностью распроданными на момент тестирования), и в тесте участвовала только PCI-версия.

Краткое резюме

Как и ожидалось, наиболее хорошо показала себя группа карт, сделанных на чипах Voodoo 3 и Riva TNT 2. А вы что думали? Из реальных конкурентов на сегодня есть еще Matrox G400, но к моменту тестирования он не успел появиться в Москве,

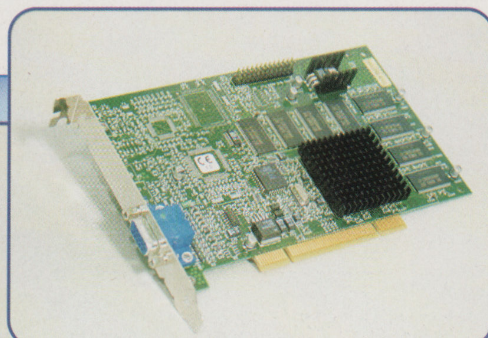


поэтому его обзор мы постараемся опубликовать отдельно в следующем номере.

Разрыв же по производительности внутри этой группы не столь значителен, чтобы можно было явно отдать предпочтение той или иной модели, основываясь исключительно на данных тестов. При выборе здесь большую роль, пожалуй, будет играть цена, которая на 3D-ускорители довольно стремительно падает в связи с непрерывным выходом новых моделей и индивидуальными предпочтениями покупателем той или иной фирмы-производителя карт или чипов.

Тем не менее не следует забывать о том, что чем новее, быстрее и, следовательно, дороже новая видеокарта, тем быстрее она будет дешеветь, так что, решая вопрос «что лучше купить сегодня» в условиях ограниченности финансов, не следует останавливать свой взгляд лишь на наиболее передовых по производительности видеокартах.



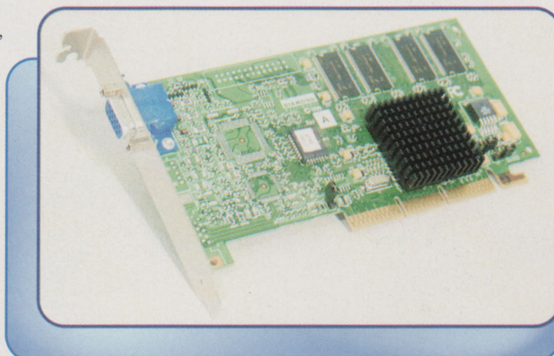


Voodoo3 3dfx 2000 PCI

Еще немного общих слов о выборе видеокарты с 3D-ускорителем. Времена Voodoo 1 и 2, когда можно было купить отдельно простую 2D-видеокарту и к ней отдельный 3D-ускоритель, канули в прошлое, да оно и к лучшему, поскольку такая схема приводила и к большим денежным затратам и к ухудшению сигнала от 2D-видеокарты, да и к массе дополнительных проблем, которые сейчас уже неактуальны. Теперь же выбор очевиден — современная видеокарта с встроенным 3D-ускорителем. Какие еще вопросы могут возникнуть?

AGP или PCI? В общем случае — конечно AGP! Но не следует принимать это как догму. Если выбранная вами видеокарта бывает и в том и в другом исполнении, работает с примерно одинаковой скоростью в обоих слотах, а ее чип не горит желанием поддерживать работу с текстурами в основной памяти через AGP, то в целях экономии денег вполне можно купить и PCI-версию.

С каким количеством памяти? Разумеется, чем больше — тем лучше. Реально на сегодня вполне хватает 16 Мбайт, если же средства позволяют, то лучше взять 32 Мбайт: будет некоторый запас на будущее, особенно учитывая то, что все 3D-ускорители следующего, четвертого, поколения, анонсируются



Savage 4 Diamond Stealth III 540



RIVA TNT2 Ultra Diamond Viper V770

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Имеет ли смысл приобретать для медленного процессора (P166 MMX) не самый ресурсоемкий ускоритель типа i740?

По заявлениям корпорации Intel, чипсет i740 разработан с оптимизацией для процессора класса Pentium II и шины AGP. Использование его в компьютерах более низкого уровня может отрицательно сказаться на производительности системы в общем. Дело в том, что 3D-акселератор берет на себя целиком не весь процесс подготовки, построения и визуализации трехмерной сцены, а лишь определенные его стадии, в основном относящиеся к рендерингу сцены. Кроме того, зависимость современных акселераторов от быстродействия центрального процессора со временем не только не уменьшается, но зачастую увеличивается. Так, акселераторы, основанные на чипсете RivaTNT2, позволяют достичь максимальной производительности лишь на процессорах не слабее Pentium II 350. Для компьютеров, укомплектованных процессорами из линейки Pentium MMX, лучше всего подходят акселераторы Voodoo Graphics.

Я слышал, что на смену сегодняшним основным API Direct3D и OpenGL готовится новый проект. Так ли это, и какие акселераторы станут его поддерживать?

Речь идет не о разработке альтернативной библиотеки, а о приведении двух лидирующих на сегодняшний день стандартов к одному. Проект Fahrenheit, разрабатываемый совместно Microsoft и Silicon Graphics уже более года, должен совместить в себе лучшие черты Direct3D и OpenGL. Новый стандарт предполагается сделать сквозным, то есть используемым одновременно и на платформе Windows и в различных реализациях UNIX. Таким образом, пользователи Windows получат доступ к высокопроизводительным технологиям оригинального OpenGL (напомню, что существующие реализации этого интерфейса для PC представляли собой довольно усеченные версии оригинала), а рядовые пользователи UNIX получат, наконец,



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

доступ к трехмерным технологиям (на сегодняшний день подавляющее большинство игр, использующих трехмерную графику, не переведены на UNIX-платформу именно вследствие отсутствия подобного интерфейса).

Разработка Fahrenheit длится уже более года, а ее завершение запланировано на 2000 год. Поэтому сейчас еще рано говорить о поддержке Fahrenheit какими-либо из 3D-акселераторов. Однако поддержка этого многообещающего API, несомненно, будет реализована в ближайшем будущем всеми ведущими производителями.

Моя карточка Voodoo Banshee отказывается работать под Windows NT в режиме Direct3D.

Windows NT, а именно версия 4, не поддерживает так называемый Direct3D Hardware Abstraction Layer не только для Voodoo Banshee, но для всех 3D-акселераторов. Из-за этого игры, использующие для акселерации интерфейс Direct3D, запускаются под WindowsNT исключительно в программном (software) рендеринге. Если же программа работает с интерфейсом OpenGL, то проблем возникать не должно. Кроме того, в NT5/Windows 2000 такая поддержка уже заложена.

Что нам следует ожидать от нового поколения 3D-ускорителей?

Многочисленные производители чипсетов для 3D-акселераторов идут различными путями. Так, компания 3Dfx по-прежнему делает ставку на повышение производительности, выражающейся в росте fps при использовании в основном старых наработок. Готовящийся чипсет Voodoo4 (Napalm) будет изготовлен по уже применявшейся в Voodoo Banshee схеме совмещения двухмерного и трехмерного ускорителей, причем двухмерный блок будет напрямую позаимствован от Voodoo Banshee. Планируется переход на технологию 0,18м (что уже применяется рядом производителей). Резко возрастет объем, находящейся на акселераторе оперативной

с 64-мегабайтным минимумом. 8 Мбайт мы бы все же не советовали — могут возникнуть проблемы с последними, наиболее новыми игрушками.

Вентилятор на чипе? Совершенно необязательно: если там стоит лишь радиатор, значит, изготовители считают, что этого вполне достаточно. Ведь еще всего примерно год назад ни одна видеокарта даже и радиатора-то на чипе не имела! Ну а если вы любитель разгонять видеокарты, то нелишне заметить, что на любой радиатор достаточно просто прикрутить вентилятор от процессора Socket 370.

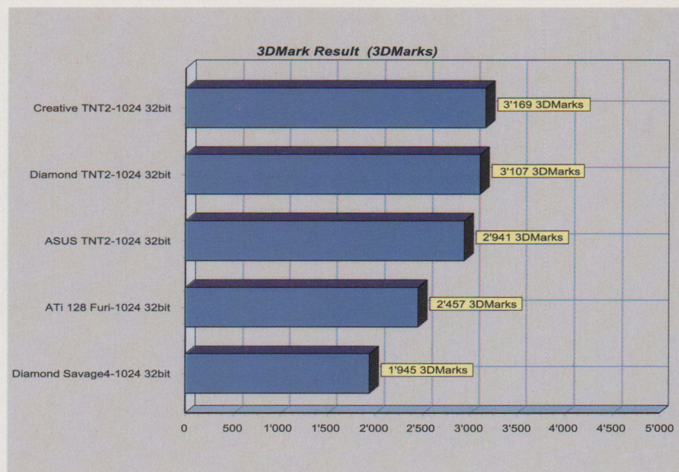
Заключение

В заключение хотелось бы замолвить пару слов о тех картах, которые не попали в этот обзор, хотя мы и полагали, что это может представлять определенный интерес.

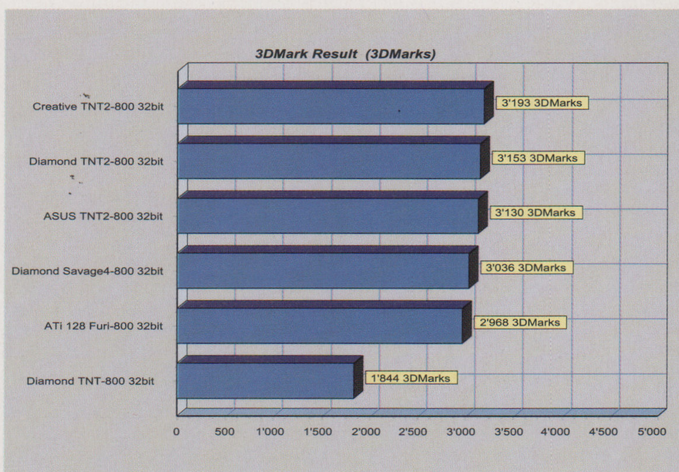
✔ **Matrox G200**. Достаточно хорошая видеокарта, так же традиционно для Matrox отличающаяся хорошим качеством 2D-графики, но, к сожалению, уже не очень новая, поэтому в последний момент мы решили не включать ее в этот обзор.

✔ **Permedia 3** — карта, которую всем интересно было бы протестировать, и которая до сих пор так и не появилась на нашем рынке.

✔ **Intel i752**. В интегрированном виде этот наследник и продолжатель дела i740 присутствует на материнской плате на чипсете i810. Была даже мысль взять материнскую плату и протестировать на ней видеокарту, но потом мы все же решили, что это не совсем подходит под тематику теста. Сам же i752 мы пошли искать аж в московское представительство Intel, сотрудники которой нам любезно и объяснили суть проблемы. Дело в том, что Intel успел снять i752 с производства, до того, как они появились, так как следующая модель, i754, была признана значительно более перспективной в тот момент, когда оба чипа еще находились в разработке.



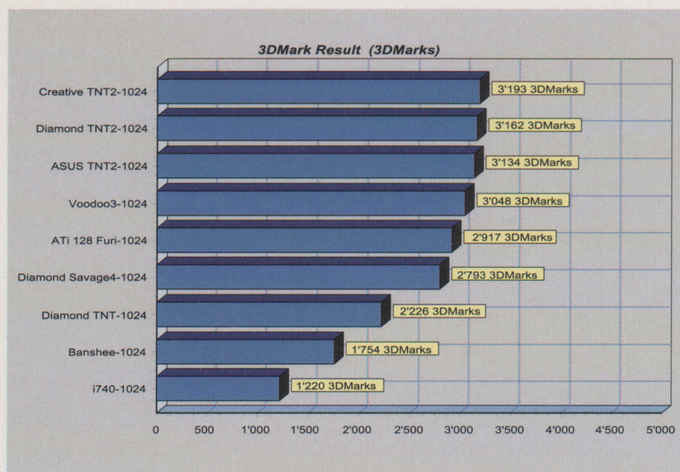
Производительность в разрешении 1024х768 32bit.



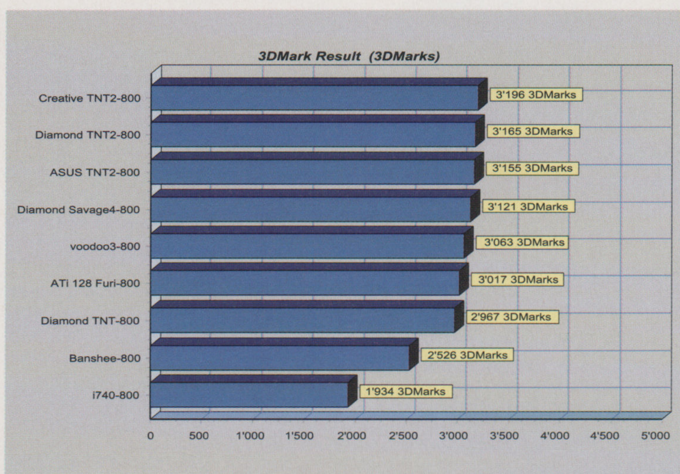
Она же в разрешении 800х600 32bit.

Не следует забывать, что мы тестировали видеокарты на компьютере средней конфигурации, то есть на том, который может позволить себе усредненный (по анкетам наших читателей) игроман. Если же ваши финансовые возможности

					Производительность: 3D Bench				Quake II
Chip	Company	Название видеокарты	Упаковка	RAM	800	1024	800 32 bit	1024 32 bit	800
Banshee	ASUS	AGP-V3200	RTL	16	2526	1754	-	-	41.5
i740			OEM	8	1934	1220	-	-	24.2
Rage 128	ATi Tech.	Fury	OEM	16	3017	2917	2968	2457	37.1
RIVA TNT	Diamond	Viper 550	OEM	8	2967	2226	1844	-	28.4
RIVA TNT2	ASUS	AGP-V3800	RTL	32	3155	3134	3130	2941	57.3
RIVA TNT2 Ultra	Creative	3D Blaster	RTL	32	3169	3193	3193	3169	58.6
RIVA TNT2 Ultra	Diamond	Viper V770	RTL	32	3165	3162	3153	3107	58.5
Savage 4	Diamond	Stealth III 540	OEM	32	3121	2793	3036	1945	53.4
Voodoo3	3dfx	2000 PCI	RTL	16	3063	3048	-	-	59.8



Производительность в разрешении 1024x768 16 bit.



А здесь в разрешении 800x600 16 bit.

позволяют вам достаточно оперативно менять hardware с выходом новых «вкусных» железок, то следует, особенно не заморачиваясь размышлениями, купить любую 32-мегабайтную видеокарту на TNT2 или Voodoo3, выбор же фирмы (будет это Diamond, ASUS или Creative) мы смело оставляем вам.

Тем же, кто предпочитает достаточную на сегодня производительность за разумный минимум денег, из протестированных мы бы, пожалуй, посоветовали ATi Rage Fury 128. Однако не следует забывать, что мы не смогли объять весь рынок конфигураций: очень многие модели встречаются и в OEM- и в RTL-исполнении, с 16 и 32 Мбайт памяти на карте, да и с рядом других отличий типа наличия TV tuner'а или TV-выхода «на борту» видеокарты.

Так что, пожалуй, наиболее правильным советом на сегодня будет все же такой: очень хорошую видеокарту можно купить в пределах $160, пример — ASUS RIVA TNT2 с 32 Мбайт. Примерно то же самое, но с 16 Мбайт — в пределах $120 (Voodoo 3 3dfx). Если же вы хотите сэкономить, то и в рамках $85 можно разжиться вполне быстрой 16-мегабайтной картой (ATi Rage Fury 128). MG

Редакция благодарит фирмы за любезно предоставленное оборудование и информацию (в алфавитном порядке):



«Белый Ветер-DVM» 928-7392/94
www.whitewind-dvm.com
«Бурый Медведь» 333-5357
«JIB Group» 917-0503
www.jib.ru
«Пирит» 115-7101
www.pirit.com
Представительство **ATi** в Москве
«Trank-M» 238-6120
www.trankm.ru

Quake II 1024	Quake II 1152	Incoming	Общая оценка	Цена	Цена/производительность	Предоставлено
22.4	20.7	53	3.20	$ 84	3.81	Пирит
14.5	-	42	2.18	$ 35	6.23	
35.4	32.6	51	4.01	$ 82	4.89	Представит-во ATi
18.7	-	37	2.90	$ 57	5.08	Trank-M
52.2	45.5	44	5.00	$ 160	3.13	Белый Ветер-DVM
55.3	50.6	46	5.17	$ 220	2.35	JiB
54.9	50.1	45	5.14	$ 239	2.15	Белый Ветер-DVM
35.4	26.9	52	4.32	$ 116	3.73	Белый Ветер-DVM
44.7	51.1	52	4.83	$ 122	3.96	JiB

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

памяти (от 64 Мбайт до 128 Мбайт), что позволит, во-первых, выводить изображение в режиме True Color 32bit, а во-вторых, использовать действительно большие текстуры вплоть до 2048x2048 (ранее 3D-акселераторами от 3dfx большие текстуры принципиально не поддерживались, в отличие от тех же карт TNT). Из нововведений стоит



отметить наличие в чипсете специального процессора, отвечающего за расчет вершин треугольников, из которых состоят каркасы трехмерных моделей объектов. Раньше эта задача поручалась центральному процессору. И, наконец, в Voodoo4 изначально закладывается полная поддержка DirectX 7, релиз которого должен состояться примерно одновременно с выходом Voodoo4.

Новый чип от nVidea (NV10) делает основной упор на реализацию геометрического сопроцессора для интенсивных операций с плавающей точкой при просчете сцены, что резко снизит нагрузку на центральный процессор системы. В дополнение к этому акселераторы на NV10 будут изготовляться с высоким объемом оперативной памяти (вплоть до 200 Мбайт), причем памяти быстрой (около 5 нс). На повышении быстродействия скажется также частота, на которой будут работать новые акселераторы от nVidea — от 300 МГц и выше.

Новая разработка от Matrox — G400 — сильно отличается от существующего G200. Внутренняя шина акелератора построена по 256-битной архитектуре, чипсет поддерживает параллельную загрузку текстур как из внутренней, так и из внешней AGP-памяти. Matrox G400 с установленными 32 Мбайт оперативной видеопамяти позволяет выводить на экран изображения в разрешениях до 2056x1536 в режиме True Color 32-бит. А такие важные показатели, как fillrate и throughput, заявлены разработчиками на уровне 300 и 5 миллионов в секунду соответственно.



Железные новости

В этом выпуске новостей вас ждет свежая информация как от известных законодателей мод типа Intel, так и от фирм, появившихся недавно, но уже отличившихся неординарными поступками и решениями. Из наиболее примечательных моментов отметим существующие раздоры по поводу новых конкурирующих стандартов более быстрой оперативной памяти для PC и выпуск новых моделей процессоров, таких как AMD Athlon.

Перспективы шлемов виртуальной реальности



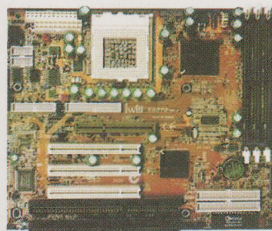
Компания MicroVision Inc. разработала лазерный проекционный монитор, высвечивающий изображение сразу на сетчатке глаза; правда, пока только монохромный, но зато сразу с приличным разрешением 1355x960. Компания-разработчик утверждает, что данное изобретение безопасно с медицинской точки зрения. Пока новинку опробуют военные, с удешевлением же она вполне может занять свое место в нише виртуальных шлемов и очков.

Слухи о будущей видеокарте от Diamond S3 GX4

Что ждать от следующего творения Diamond? По неофициальным слухам, это будет видеокарта AGP 4X с 64Mb памяти, основной чип которой планируется изготавливать по 0.18-мкм технологии. Внутри, по еще менее проверенным слухам, будет SLI-версия Savage 4, что явно продвигает данную плату в класс Low End. С другой стороны, все же обещается производительность не менее 300-400 мегатекселей (в этих единицах измеряется скорость вывода текстурированных треугольников в секунду).

Socket 370 в соревновании с Slot 1 вырывается вперед

Продолжает разрастаться рынок m/b-плат, ориентированных на Socket 370. За последнее время различные тайваньские производители выпустили таких плат даже больше, чем под Slot 1. Слухи же о выходе новейшего Intel'овского процессора Coppermine под Socket 370 еще



больше нагнетают интерес в этом направлении. В частности, фирма Iwill выпустила новую плату под этот стандарт, удовлетворяющую большинству требований любителей разгона процессоров, включившись таким образом в соревнование с таким признанным фаворитом оверклокеров, как ABIT. В целом же, учитывая анонс Intel'ом нового серверного Socket 418, следует отметить, что количество различных интерфейсов между процессором и материнской платой растет с неприличной скоростью.

Рекламный трюк с ориентацией на любителей «яблочной компании»

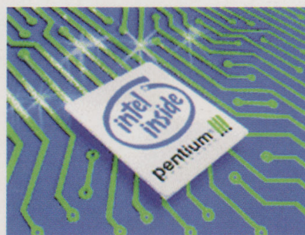
Угадайте, что это? Macintosh? А вот и нет — это PC, выглядящий как Mac. Зачем? Элементарно, единственное преимущество перед



PC — крутой внешний вид Mac'a. Из чего следует разумный вывод: если сделать PC, похожий на Mac, то это будет еще круче. Другой вопрос: не догадаются ли адвокаты Apple, к чему можно придраться?

Новая материнская плата от Intel, на chipset'e..., разумеется, от него же

Для разнообразия Intel отвлекся от производства чипсетов и сделал материнскую плату на i810 под названием CA810. В целом получилась типичная плата, как у всех, разве что звуком



отличается, имея интегрированный Creative Labs Audio PCI 64 V. На всякий случай, для тех кто забыл, напомним, что видео в i810 интегрированно изначально в виде следующего после i740 набора, так что с добавлением звука можно запросто получить «пустой», полноценно работающий компьютер без единой платы, «воткнутой» в материнскую плату.

Celeron опять урезали в правах

И снова Intel. Во избежание излишнего развития производительности систем на базе дешевого процессора Celeron и конкуренции их с более дорогими процессорами той же фирмы, Intel задумал лишить Celeron многопроцессорности, путем «ампутации лишних ног», ответственных за межпроцессорную синхронизацию. Этот факт опечалил не только рядовых пользователей, но и некоторых крупных производителей плат, таких как ABIT, A-Trend и других, уже планировавших делать двухпроцессорные материнские платы под Celeron.

VIA пострадала от войн за новый стандарт RAM



После того, как Intel отобрал у компании VIA — одного из крупнейших производителей чипсетов — лицензию на поддержку шины P6, то бишь процессоров Celeron, а так же Pentium II и III, вполне логично, что VIA с интересом посматривает в сторону AMD и Cyrix — как-никак тоже процессоры делают. Причем особенно в сторону последнего, поскольку владелец Cyrix — фирма National Semiconductors — готова его продать, а VIA, видимо, памятуя удачную комбинацию Intel, как компании, делающей одновременно процессоры и чипсеты, готова пойти по его следам. Конфликт же с лицензией на шину P6 в основном происходит из-за разногласий, что лучше: DR DRAM или PC133, первую из которых продвигает Intel, VIA же до сих пор склонялась в сторону

второй. Позволим себе напомнить, что последние две аббревиатуры обозначают наболее перспективные конкурирующие системы памяти, которые планируется внедрять на рынке PC в ближайшем будущем — этой осенью-зимой. Хотя по последним слухам, Intel решил поближе изучить PC133, а там, глядишь, еще и признает ее право на существование, тогда может и VIA простят...

Производители мониторов направляются в сторону цифровых интерфейсов

Урра! Наконец-то анонсировали и обыкновенные ЭЛТ-мониторы с цифровым входом. Краткая предыстория: после значительного роста рынка LCD-мониторов производители обратили внимание на то, что изображение, передаваемое из видеокарты в монитор, совершенно бездарно конвертируется в аналоговую форму, путешествует в таком виде по кабелю длиной полтора метра



и тут же конвертируется обратно в цифровую форму. Сразу же возникли цифровые интерфейсы, которые взялись поддерживать многие производители видеокарт и дисплеев. Теперь появляются и обыкновенные мониторы с цифровым входом. Например, компания ViewSonic анонсировала 17" ЭЛТ-монитор с цифровым входом. Цена на него будет немного выше, чем на такой же с классическим аналоговым входом.

LG Electronics приступает к производству плоскоэкранных мониторов

К осени этого года компания LG собирается начать производство

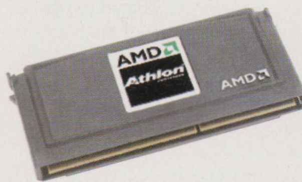


собственных плоскоэкранных трубок Flattron 19" с шагом точки 0.24 мм. В последующем LG планирует выпустить и 21" трубку с теми же параметрами. В целом же эксперты LG Electronic предполагают, что доля плоскоэкранных моделей в следующем году достигнет 20%. При этом не надо забывать об LCD-мониторах, которые всегда были совсем плоские, так что общее количество плоских экранов в 2000 году будет еще больше.

AMD выпустила K7



Новый процессор-то вышел, но пока еще нет плат, на которых его можно запускать, так что ждите, авось к тому времени и процессор подешевеет, пока же наиболее быстрая разновидность 600МГц стоит около $700 в партии от 1000 шт. Тем не менее VIA энергично трудится над новым чипсетом, так что к осени, как и обещают, наверное, все будет: и процессоры и платы к нему.



А кого еще сегодня купят? Или горячие новости от производителей DRAM

В целях снижения затрат и расширения объемов производства чипов памяти крупнейшие производители только тем и заняты, что сливаются да покупают друг друга. Многие уже подозревают, что если не проснется антимонопольный комитет, то они все превратятся в одного толстого-толстого. По последним сведениям, расстановка сил пока следующая: Hyundai+LG, Toshiba+Fujitsu, NEC+Hitachi и еще ни с кем не объединившиеся Micron и Samsung.

Перспективы развития 3D-ускорителей

Voodoo 4, как и большинство 3D-ускорителей следующего поколения, будет использовать специальный геометрический сопроцессор. В данном случае, в отличие от компании nVidea, которая разрабатывает сопроцессор самостоятельно, 3dfx предпочитает уже готовое решение от Mitsubishi, использующееся в платах профессиональной графики. Пока же 3dfx планирует представить следующую Voodoo на рынке, продолжает укрепляться RIVA TNT2 от вышеупомянутой компании nVidea. Все больше и больше фирм-производителей видеокарт анонсируют и выпускают свои платы на новом чипе: тут вам и ASUSTeK, и Elsa, и Chaintech, и Diamond и куча других, чуть менее известных. Сама же nVidea уже делает следующий чип — NV10, который, по их прогнозам, будет примерно в четыре раза быстрее, чем TNT2.

Интересно отметить, что по сравнению с процессорами, гонка в данной области PC hardware является более перспективной, так как при повышении производительности в пару раз улучшение качества картинки заметно невооруженным глазом, улучшение же работы компьютера при ускорении процессора во многих случаях не так заметно.

В дополнение к сказанному следует упомянуть, что Microsoft уже демонстрирует DirectX7.0, который будет поддерживать кучу всего нового, включая LCD-очки для стереоизображений.

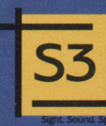
Все больше выходит акустических систем под четырехканальный звук

Компания Altec Lansing, известная своими multimedia акустическими устройствами, выпустила новую систему, ориентированную на четырехканальный звук, поддерживаемый такими модными картами, как Sound Blaster Live!. Основным аргументом сторонников четырехканального звука является то, что все способы имитации перемещения источника в горизонтальной плоскости с помощью лишь двух источников недостаточно эффективны, при наличии же четырех независимых колонок, даже расположенных на одном уровне, можно уже имитировать перемещение источника звука во всех трех плоскостях, что успешно доказывают последние игры, поддерживающие четырехканальный звук. MG

Каждому компьютеру — свой персональный холодильник

На пути дальнейшего увеличения производительности процессоров все более остро встает проблема теплоотвода. До сих пор с ней пытались бороться путем снижения напряжения питания, а так же уменьшением расстояния между конструктивными элементами, к примеру, переход с 0.25 мкм на 0.18 мкм. Кстати, последнее так же вызвало ряд проблем, связанных с повышенной чувствительностью новых процессоров к космическим лучам и прочим фоновым излучениям, на которые ранее обращать внимание не приходилось. Вернемся к проблеме теплоотвода. Рядом ведущих фирм сделано заявление, что разрабатывая процессоры с частотой 1 ГГц и выше хорошо бы найти возможность охлаждать их до температуры хотя бы -30 оС.

Покупка месяца — S3 прикупает Diamond Multimedia!



Большинство рыночных аналитиков охарактеризовали это как «универсал покупает универсала», так как обе компании специализировались в достаточно широком спектре продуктов: тут и графические ускорители, и звуковые платы и коммуникационное оборудование. Сама сделка будет осуществлена, видимо, в октябре. С другой стороны, пока что взаимное сотрудничество таких компаний, как nVidea и Creative, выглядит весьма многообещающе, так что еще не известно, что лучше — объединять производителей 3D-чипов и видеокарт или держать их раздельно.



LCD-мониторы

Андрей Кузнецов

Недавно наша тестовая лаборатория изучила ряд новейших LCD-мониторов. Результаты тестирования наглядно показали, что в последнее время ситуация с LCD-мониторами радикально изменилась к лучшему: в массе своей они стали лучше, удобнее, а главное, значительно дешевле, попадая таким образом в список технических новинок, которые можно купить, а не только рассматривать на выставке как дорогостоящую экзотику. С несколькими из наиболее понравившихся нам моделей, вместе с кратким рассказом об их устройстве и принципах действия, мы предлагаем вам познакомиться в этом обзоре.

Года два назад упоминание слова «монитор» с приставкой LCD (Liquid Crystal Display) вызывало у рядового пользователя сложную гамму чувств. С одной стороны, это было последнее достижение компьютерной технологии, с другой — ассоциация с чем-то редкостным, экзотичным и доступным по цене только узкому кругу лиц. Да и продавались такие мониторы в весьма ограниченном количестве компьютерных фирм. За последнее время ситуация существенно изменилась. Цены на такие мониторы упали примерно в 2–2,5 раза, число моделей и компаний, их производящих, также резко выросло. Жидкокристаллические дисплеи стали неотъемлемой частью линейки мониторов, продаваемых во многих российских фирмах. Больше того, все возрастающая популярность этих мониторов в мировом масштабе сыграла с пользователями злую шутку. Резко подскочивший спрос на плоские мониторы позволил производителям LCD-панелей поднять цены на них, так как объем мирового производства панелей перестал соответствовать потребностям в них. В результате дальнейшее падение цен на ЖК-мониторы как на конечный продукт временно остановилось.

Разумеется, Philips не мог выпустить очередной Brilliance в LCD-варианте.



Немного о технологии

С момента появления первых ЖК-мониторов утекло много воды и... жидких кристаллов. Технология их изготовления непрерывно совершенствовалась. Неравномерное распределение цвета и контрастности в зависимости от угла обзора, который к тому же был очень ограниченным, плюс большое время реакции, приводящее к эффекту «размазывания» при динамически меняющемся изображении, — вот главные «детские болезни», с которыми приходилось бороться при появлении первых цветных ЖК-мониторов с пассивными матрицами. Чтобы как-то решить эти проблемы, стала применяться технология DSTN (Dual Scan Super Nematic), предусматривающая двойное сканирование и специальные жидкие кристаллы.

В настоящее время используются активные матрицы на тонкопленочных транзисторах. Эта технология называется TFT (Thin Film Transistor). В LCD-панелях каждый элемент формируется тремя жидкокристаллическими ячейками (по одной на каждый цвет RGB). Жидкие кристаллы состоят из удлиненных молекул, в состав которых входят атомы углерода, кислорода и водорода. Электрическое поле световой волны взаимодействует с этими молекулами, обладающими специфическими оптическими свойствами. В продольном и поперечном направлении это происходит по-разному. Свет задней подсветки попадает на пленку, которая его поляризует. При прохождении жидких кристаллов происходит поворот вектора поляризации света на 90°, и только он будет пропущен второй поляризующей пленкой. В случае создания электрического поля между пленками изменяется ориентация молекул жидких кристаллов. Вектор поляризации луча света не поворачивается и не пропускается второй пленкой. Технология непосредственно самого производства ЖК-панелей довольно сложная и тонкая. Ее подробное описание можно найти в специальной литературе. Высокая технологичность и сложность производственного процесса, а также довольно большой процент брака обуславливают нынешние высокие цены на панели.

Изображение, создаваемое ЖК-мониторами, отличается отсутствием геометрических искажений на абсолютно плоской поверхности.

Достоинства

Свое место под солнцем ЖК-мониторы никогда бы не заняли, не обладай они рядом отличительных особенностей от классических мониторов на ЭЛТ (электронно-лучевых трубках). Что же это за особенности?

- ЖК-мониторы в силу использованной в них технологии изначально не создают никакой угрозы здоровью своих владельцев. Впрочем, справедливости ради стоит сказать, сколько медики не старались, но вредность ЭЛТ также не доказали. (Разумеется, мы не говорим здесь о «китайских 14" поделках», которые наносят непоправимый ущерб вашему здоровью одним своим внешним видом и размер зерна которых напоминает небольшие чайные блюдечки.)
- Рентгеновское излучение у LCD отсутствует вовсе, а создаваемые ими электромагнитные поля минимальны. Это обуславливает их применение в случаях, когда мониторы на ЭЛТ применить невозможно, например из-за наводок, создаваемых электромагнитными полями монитора на другую аппаратуру, или необходимости высокой степени защищенности информации, выводимой через монитор, от считывания на расстоянии, поскольку современная шпионская аппаратура позволяет по наводкам, создаваемым обыкновенным ELT-монитором, реконструировать изображение у него на экране.
- Изображение, создаваемое ЖК-мониторами, отличается отсутствием геометрических искажений на абсолютно плоской поверхности: нет расфокусировок и несведений.
- Частота регенерации экрана не имеет такого важного значения, как для мониторов на ЭЛТ (чем она выше, тем меньше мерцание, утомляющее глаза). Мерцание на ЭЛТ вызвано тем, что электронный луч, сканируя экран, вызыва-

ет кратковременное свечение в конкретной точке в момент ее прохождения. Чем выше скорость сканирования лучом, тем менее заметно мерцание. В ЖК-мониторах элементы, формирующие изображение, светятся до того момента, пока не понадобится в очередной раз изменить их состояние.

- Заявленный размер ЖК-мониторов является фактическим размером видимой поверхности. Официальный размер диагонали для мониторов на ЭЛТ примерно на один дюйм превышает реальный размер их видимой поверхности.
- ЖК-мониторы занимают гораздо меньше полезного места на рабочем столе благодаря их небольшой глубине. Соответственно они имеют и значительно меньший вес.
- Немаловажным моментом является и более низкое потребление электроэнергии.
- Наконец, еще одним очень важным аспектом является то, что все ЖК-мониторы в принципе являются цифровыми устройствами, способными формировать более качественное и стабильное изображение.

Рассмотрим последнее подробнее. До недавнего времени это преимущество оставалось нереализованным, так как ЖК-мониторы подключались к компьютеру через тот же самый 15-контактный аналоговый разъем, что и обычные аналоговые мониторы на ЭЛТ. При этом происходила первичная конвертация цифрового сигнала

Модель Panasonic PanaFlat LC50S от Mitsushita Electric. Как нетрудно заметить, дизайн данного агрегата практически идентичен ЭЛТ-монитору той же фирмы.

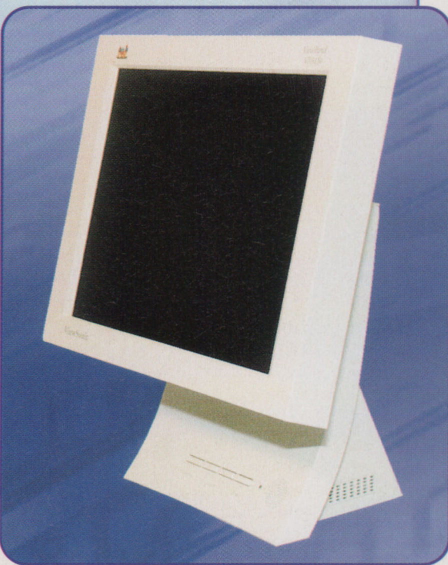


в аналоговую форму в графическом адаптере, а затем сигнал повторно преобразовывался в цифровой вид внутри самого монитора.

В ЖК-мониторах труднее добиться более естественной цветопередачи в изображении.

Естественно, что эта двойная трансформация видеосигнала сказывалась на качестве изображения не лучшим образом. Причина этого — отсутствие графических адаптеров с цифровым выходом. Поэтому для плоскопанельных мониторов было разработано два варианта цифровых интерфейсов. Один из них базируется на LDVS (Low Voltage Differential Signaling) и поддерживается рядом фирм, среди которых такие, как Silicon Graphics, Number Nine. Экранное разрешение этого интерфейса — до 1600x1024 точек. Другое технологическое решение, названное Panellink, основано на TMDS (Transition Minimized Differential Signaling) и внедряется специально созданной для этого группой DFP (Digital Flat Panel). В ее состав входят многие крупные производители мониторов, графических адаптеров и другого компьютерного оборудования: Acer, Apple, ATI Technologies, Diamond, LG, MAG Innovision, Matrox, Samsung, ViewSonic и др. В этом случае максимальное разрешение — 1280x1024 точек. Последний вариант цифрового интерфейса, очевидно, и будет принят в качестве общего стандарта. Сегодня уже происходит его практическая реализация. Производители графических чипсетов уже используют цифровой интерфейс или объявили о его поддержке в своих изделиях. В настоящее времяATI Technologies выпускает графический адаптер Xpert LCD на 3D Rage LT PRO, а компания 3dfx — графический адаптер Voodoo 3 3500. Поддержка цифрового интерфейса присутствует или заявлена в графических чипсетах Rage 128, Permedia 3 и 4, Voodoo 4, Riva TNT2, Savage 4 и др.

Модель VPA150 от ViewSonic Corporation.



К сожалению, среди содержательного ряда положительных аспектов в использовании жидкокристаллических мониторов можно отметить и несколько негативных моментов, мешающих их более широкому внедрению.

Недостатки

Во-первых, слишком высокая цена. Несмотря на существенное снижение за последние годы, она продолжает оставаться значительно выше цены мониторов на ЭЛТ: самый дешевый классичес-

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Будет ли работать 3D-ускоритель от Intel на материнской плате, в основе которой лежит не-Intel'кий чипсет?

Корпорация Intel официально заявляет о совместимости своего чипсета i740 только с одним сторонним набором — MVP3 от VIA. При этом драйвера поддержки шины AGP должны быть не ниже версии 2,6, а ревизия чипа VT82C598MVP — начиная с CE. На старых чипсетах (ALI Alladin, VIA VP3, SiS 55xx) акселератор, базирующийся на i740, может и не работать.

Могу ли я разогнать свой 3D-ускоритель, и насколько это будет заметно?

Да, разгон 3D-акселераторов возможен, причем несколькими методами. Традиционным является простое повышение рабочей частоты (т.н. overclocking). Этот метод вполне действенный, однако здесь, как и при разгоне центральных процессоров, важно знать меру и не задавать заведомо опасных значений рабочих частот. Далее применяются способы, основанные на специфике синхронизации работы акселератора и основной системы.

На данный момент существует ряд специальных утилит, позволяющих выполнить разгон различных акселераторов. Если на машине установлен процессор Pentium Pro или Pentium II, то можно порекомендовать программу FastVid, использующую некоторые особенности чипсетов для данных процессоров. Программа нацелена, в первую очередь, на увеличение скорости обмена данными за счет непрерывной передачи данных и кэширования видеопамяти.

Если вы пользуетесь акселератором, построенном на чипсетах от S3, Cirrus Logic или Trident, то вы можете использовать программу NV3TWEAK. Она оптимизирует работу акселератора с программными интерфейсами, что во-первых, повышает скорость работы, а, во-вторых, исправляет ряд багов, возникающих в некоторых играх.

Если разогнать требуется акселератор от 3Dfx, то это делается несколько по-другому.

Voodoo Graphics управляется рядом команд, которые следует прописать прямо в файл autoexec.bat. Во-первых, укажите частоту при помощи команды



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

SET SST_GRXCLK=XX, изменив значение по умолчанию «50». Предельно допустимым значением является «57», при более высоких значениях корректная работа не гарантируется. После этого надо ввести остальные команды:

```
SET SST_FASTMEM=1
SET SST_FASTPCIRD=1
SET SST_PCIRD=1
SET SST_VIDEO_24BPP=1
SET FX_GLIDE_SWAP_INTERVAL=0
SET SST_SCREENREFRESH=60
SET SST_SWAP_EN_WAIT_ON_VSYNC=0
```

С последней командой будьте поаккуратнее, потому что отключение сигнала синхронизации может привести к тому, что изображение на экране будет «рваться».

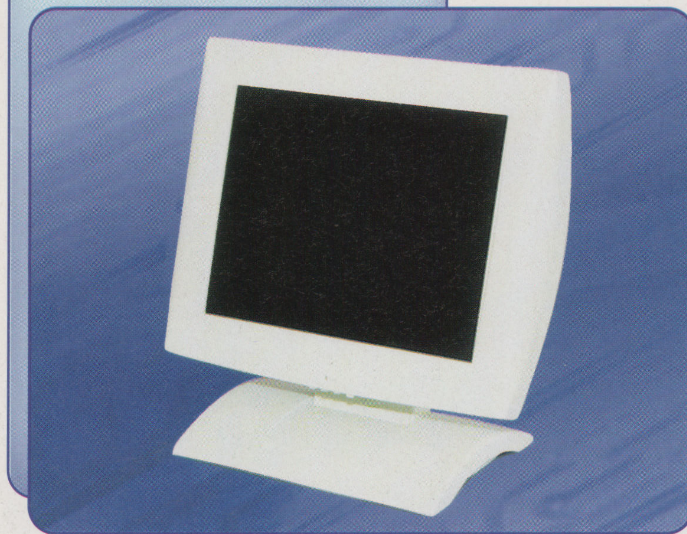
И, наконец, нельзя не упомянуть о "чудодейственной" программе Power Strip. Эта небольшая утилита поддерживает широкий спектр современных 3D-акселераторов (который к тому же постоянно расширяется) и позволяет менять большое количество настроек карты: вертикальной развертки, глубины цвета, тактовой частоты видеопамяти. Программа поддерживает и OpenGL, и Direct3D, совместима как с Windows9x, так и с WindowsNT.

Мой 3D-ускоритель нормально определяется и начинает работу, но после нескольких минут игры текстуры начинают искажаться или вообще пропадать. В чем дело? Может быть, процессор на карточке перегревается?

Дело не в перегреве. Причина возникновения этой ошибки заключена в драйвере акселератора. Если через 2-3 минуты после запуска Quake2 текстуры стен и потолков начинают путаться, а потом вообще исчезают и становятся чисто серыми, значит, некорректно написанный драйвер приводит к сбою в текстурной области памяти. "Лечится" эта проблема установкой новейших версий драйверов или заменой драйвера производителя на оригинальный драйвер разработчика чипсета (reference driver). Что же касается перегрева процессора акселератора, в том случае, если он не оснащен вентилятором, вы можете установить практически совпадающий по форм-фактору вентилятор для 486 процессора.



Модель Bliss 1500A от Nexus.



кий 17" монитор можно приобрести примерно за $250–$300, тогда как 15" ЖК-монитор, примерно эквивалентный ему по видимой области, вряд ли обойдется дешевле $900.

Во-вторых, разница в цветопередаче. В ЖК-мониторах труднее добиться более естественной цветопередачи в изображении.

В-третьих, наилучшее изображение для этих мониторов может быть получено только в рекомендованном оптимальном разрешении. Для рассматриваемых нами 15" мониторов это 1024x768 точек, что приводит к значительному ухудшению качества изображения в играх, так как для многих игр требуются другие экранные разрешения.

И последнее. Жидкокристаллические мониторы, являясь цифровыми устройствами, зачастую обеспечивают достаточно узкий диапазон цветов, в отличие от аналоговых ЭЛТ, где этот параметр ограничен лишь возможностями видеокарты. К счастью, современные мониторы ушли далеко вперед от своих предшественников, в которых поддерживалось всего 256 или даже 16 цветов, практически все новые матрицы отображают по меньшей мере полную палитру (262 тыс. цветов или 18 бит на пиксел). Этого достаточно для работы в режиме HiColor (16 бит на пиксел), а вот истинный цвет (TrueColor — 24 или 32 бит на пиксел) поддерживают далеко не все жидкокристаллические мониторы.

Обо всем этом стоит серьезно задуматься тем, кто все-таки желает потратить деньги на ЖК-дисплей вместо того, чтобы приобрести привычный монитор на базе ЭЛТ. Хотя мы считаем, что купить новейший 18" LCD-монитор и повесить его на стенку над клавиатурой — это круто!

Как происходило тестирование

Тестирование мониторов происходило по нескольким направлениям. С помощью тестовой программы Nokia Monitor Test 1.0a производилась визуальная оценка таких характеристик монитора, как равномерность заполнения экрана различными цветами (черным, белым, красным, зеленым, синим), качество передачи градаций серого. Способность передавать цветовые полутона и качество цветопередачи оценивались с помощью тестового изображения из Adobe Photoshop 4.0, о котором упоминалось в статье о фотопринтерах (ПЛ № 6, 1999). Четкость выводимого текста проверялась при работе в MS Word 97. Влияние инерционности мониторов на выводимое, быстро меняющееся динамическое изображение проверялось путем проигрывания кусков видеофильма формата MPEG и рекламного DVD-ролика с помощью программы XingDVD Player Beta ver. 1.0. Во время этих процедур оценивалась взаимосвязь угла зрения и качества воспринимаемого изображения. Экранное меню использовалось для определения удобства настройки монитора и определения запаса яркости и контрастности. Качество выводимого изображения сравнивалось также аналогичными способами с 15" ЭЛТ-монитором Bridge BM15G. Разумеется, мы могли взять эталонный монитор и получше, но в данном случае более важны принципиальные отличия LCD-изображения от ЭЛТ. Все мониторы проверялись по качеству выводимого изображения не только в рекомендованном оптимальном режиме (1024x768 точек), но и в других стандартных разрешениях (800x600 точек и 640x480 точек).

Строго говоря, визуальная оценка большинства этих параметров носит сугубо субъективный характер и не претендует на истину в последней инстанции. Делать ко-

Все протестированные мониторы в соответствии с их технологией имели идеальную геометрию выводимого изображения.

А вот творение инженеров фирмы NEC — модель MultiSync 1510V. Ничего так выглядит, да?





личественную оценку этих параметров затруднительно из-за отсутствия дорогостоящего оборудования, необходимого для ряда тестов, и несуществующего в принципе для определения других параметров. Поэтому в дальнейшем, описывая конкретные модели, будем останавливаться на их наиболее примечательных аспектах.



Модель StudioWorks 880LC от LG Electronics.

Результаты

Все протестированные мониторы в соответствии с их технологией имели идеальную геометрию выводимого изображения, о которой на ЭЛТ-мониторах можно только мечтать. Равномерность заполнения цветом была, в общем, приемлемой на всех мониторах. Хотя встречались некоторые едва заметные отклонения по углам. Угол зрения на изображение монитора, конечно, влиял на качество восприятия изображения. Хотя, по мнению некоторых наших экспертов, вряд ли кто-нибудь, работая, будет смотреть на монитор под углом, сильно отличающимся от нормального. Широкий диапазон обзора играет большую роль для плоскопанельных мониторов с большой диагональю, используемых в презентациях перед большими аудиториями. Мониторы, рассматриваемые нами, — предметы индивидуального использования. Практически на всех мониторах изображение можно было видеть со всех точек передней полусферы, но по мере отклонения от нормали за заявленные углы обзора оно приобретало темноватый металлизированный оттенок, искажающий реальную цветопередачу. Сравнение качества воспроизведения видеофильма и ролика DVD на ЖК-мониторах с ЭЛТ-монитором на предмет инерционности изображения показало, что визуально разницы не ощущается. По цветопередаче некоторая разница была, но здесь, наверное, подсознательно воспринимались отличия в яркости и контрастности. Почти все мониторы, рассмотренные нами, помимо стандартных установок цветовой температуры — 9300°K и 6500°K, имеют возможность ручной установки палитры RGB. Таким образом, если вас не устроит стандартная цветовая установка, вы сможете добиться более правильной, на ваш взгляд, цветопередачи, поэкспериментировав с цветами. При переключении мониторов с рекомендованного в режим любого другого разрешения становилась заметной некоторая размазанность изображения, связанная с технологией изготовления таких мониторов.

любое встроенное в корпус монитора устройство пагубно сказывается на качестве изображения.

Конкретно о мониторах

А теперь перейдем к конкретике и расскажем о некоторых наиболее примечательных моделях. Для начала возьмем что-нибудь типично хорошее.

ViewSonic VPA150 — ЖК-монитор корпорации ViewSonic (надеюсь, никто не скажет, что ViewSonic это плохо?) привлекает к себе внимание благодаря стильному, элегантному дизайну. Он позволяет развернуть дисплей на 90° и работать с изображением в положении «портрет». В комплект поставки входит CD со специальным ПО Perfect Portrait для этого случая. В этом положении удобно редактировать текст на странице: она видна целиком. Модель соответствует стандарту TCO 95. Экранное меню достаточно удобное и эффективное: с его помощью, например, можно произвести автомасштабирование и оптимизацию изображения. Функциональные клавиши находятся на основании стойки монитора. Там же размещены две встроенные колонки по 1 Вт. Хороший контраст при отображении текста. Кстати, корпорация ViewSonic очень серьезно относится к рынку ЖК-мониторов: на ее www-сайте представлены 8 моделей таких устройств.

Посмотрели? Порадовались? А теперь поближе к «экзотике».

Название Bliss является торговой маркой ЖК-мониторов российской фирмы «Нексус». Уже одно это заставляет чаще биться сердце. Неужели дождались? Неужто и мы что-то можем в области высоких компьютерных технологий! Увы, по сути это всего лишь сборка из импортных комплектующих (хотя, может, оно и к лучшему?).

Модель Bliss 1500A может быть рекомендована тем, для кого рабочее место за компьютером — дом родной. Она, единственная из представленных, имеет дополнительные видеовходы: композитный RCA и S-Video. Это дает возможность владельцу данного монитора не только работать за ним, но и позволяет приятно провести время после подключения видеокамеры или видеомагнитофона. Одним словом, модель можно использовать в качестве телевизора. Акустические колонки этой модели вмонтированы в основание монитора. Блок питания выполнен отдельно. Количество отображаемых цветов — 262 тыс. Экранное меню по удобству настройки несколько уступает некоторым другим моделям.

А теперь мы покажем такое, что вам станет действительно завидно, что у вас его еще нет.

Единственной моделью, выдающейся из ряда 15" мониторов стала 18.1" LG StudioWorks 880LC. Это одна из последних разработок фирмы. Чем-то она, естественно, похо-

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Я занимаюсь графикой, но хочу играть в современные трехмерные игры на своем компьютере. Какой из 3D-ускорителей подходит и для того, и для другого?

Если имеется в виду двумерная графика, то есть обработка изображений, вам потребуется карта, способная давать четкое изображение на высоких разрешениях экрана и обеспечивать точную цветопередачу. Из современных 3D-акселераторов такими качествами обладают продукты от Matrox и ATI. Их трехмерные функции также находятся на достаточно высоком уровне и обеспечивают как приемлемую скорость, так и воспроизведение основного набора спецэффектов.

Если же речь идет о трехмерном моделировании, работе в CAD/CAM приложениях, использовании Heidi-интерфейса, то разумным компромиссом станет линейка продуктов от 3D Labs: начиная с мощного и дорогого акселератора Oxygen и заканчивая линейкой продуктов Permedia (Permedia2 и новая Permedia3). В трехмерных играх они будут несколько отставать от известных лидеров Voodoo3 и TNT 2, но это с лихвой окупится в таких программах, как 3D Max.

Имеет ли значение, в какие слоты вставлены основная видеокарта и 3D-ускоритель?

В принципе — нет. Однако, если вы используете мощную 2D-карту и выводите на экран изображение в высоком разрешении и с высокой



вертикальной разверткой, учтите: чем выше эти параметры, тем сильнее искажается сигнал на проводе, соединяющем видеокарту с акселератором.



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Можно ли обойтись без 3D-ускорителя, если поставить на компьютер процессор AMD 3DNow! и достаточное количество оперативной памяти?

Нет. Несмотря на свое название, процессор AMD не имеет ничего общего с трехмерным ускорителем. Дело в том, что



задача акселератора отнюдь не исчерпывается снятием части нагрузки с центрального процессора. Многие спецэффекты реализуются исключительно при помощи аппаратных 3D-ускорителей; хранение текстур в основной оперативной памяти также не способствует производительности системы.

Нельзя ли заставить мою карту Voodoo2 работать не в полноэкранном, а в оконном режиме?

Сама логика архитектуры карт семейства Voodoo предполагает исключительно полноэкранный режим. Однако сторонние разработчики выпустили ряд утилит (самая известная — WinGlide), которые позволяют



запускать приложения с использованием акселераторов Voodoo в окнах. К сожалению, это катастрофически снижает скорость работы по сравнению с полноэкранным режимом; к тому же официально компанией 3dfx такие программы не поддерживаются.

жа на 15" модель той же фирмы. Совпадают основные функциональные клавиши и возможности экранного меню. Монитор отличается хорошей цветопередачей. Настройка облегчается клавишей AUTO, вызывающей автомасштабирование изображения. Монитор имеет оптимальное рабочее разрешение 1280x1024 точек, соответственно своему размеру, с частотой обновления экрана, достигающей 85 Гц. По размеру эффективной рабочей поверхности он приближается к 20" стандартным мониторам. Модель соответствует требованиям самого нового стандарта TCO 99. Сидя перед таким монитором, ощущаешь себя «белым человеком». К сожалению, мониторы этого типоразмера имеют цену, неподъемную пока для подавляющего числа домашних пользователей (впрочем, монитор на базе ЭЛТ с диагональю 20" тоже не всякий может себе позволить).

Как и большой профессиональный ЭЛТ-монитор, модель 880LC можно одновременно подключать к двум видеокартам. В этом случае выбор изображения осуществляется путем переключения кнопки на передней панели. Видно, что этот монитор делался с прицелом на будущее. В основании стойки находятся порты USB (1+4), которые позволят подключать к нему системный блок и прочую периферию. Как и прочие модели от LG, он имеет внешний блок питания.

Мультимедиа-возможности: за и против

Многие из современных LCD-мониторов содержат встроенные аудиосистемы. Доля мультимедиа-мониторов среди жидкокристаллических моделей намного выше, нежели среди моделей на электронно-лучевой трубке. А вот плюсы и минусы такой интеграции компонентов в этих моделях одинаковы.

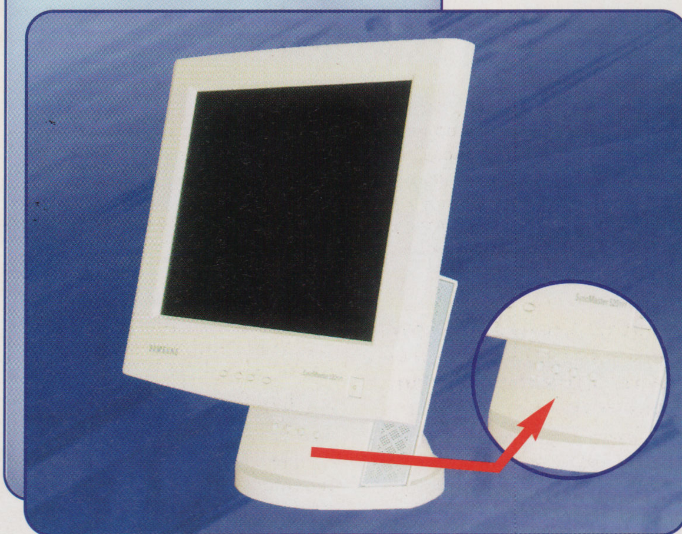
С одной стороны, наличие встроенных колонок является большим плюсом — не нужно тратить деньги на отдельную аудиосистему. Кроме того, это позволяет еще больше уменьшить занимаемое на столе место и устранить спутанность проводов.

С другой стороны, две колонки мощностью по 1 Вт каждая, обычно встраиваемые в мониторы, не способны обеспечить качественную передачу звука. И если на рабочем месте их применение отчасти оправдано, т. к. слушать музыку и играть в игры со стереозвучанием вам, может, и не нужно, то уважающему себя игроману все равно придется раскошеливаться на отдельные колонки, а значит, приобретение мультимедиа-монитора не оправдано экономически. Кроме того, любое встроенное в корпус монитора устройство пагубно сказывается на качестве изображения (некоторые производители даже блок питания наружу выносят, лишь бы помех не было).

Однако стоит отметить, что низкая мощность встроенных колонок не позволяет им заметным образом ухудшать качество изображения, тем более если они выключены.

Учитывая высокую цену LCD-мониторов, можно предположить, что цена встраиваемых колонок практически не влияет на результирующую цену, но при этом не следует забывать, что колонки стоимостью менее $50 звучат обычно плохо. Поэтому не надейтесь, что, купив Multimedia LCD-монитор, вам не придется приобретать еще и нормальные колонки.

Модель SyncMaster 520 TFT от Samsung.



Вот та микроскопическая дырка в основании монитора — микрофон.

Заключение

Подведем итоги. ЖК-мониторы вполне могут заменить свои классические аналоги на ЭЛТ для решения широкого спектра задач, но они пока, к сожалению, ориентированны, в первую очередь, на офисные приложения, особенно в области моделей с умеренной ценой.

С другой стороны, внедрение цифрового интерфейса и появление его сначала в известных моделях игровых 3D-ускорителей оставляет надежду на то, что и на «домашнем» рынке не все так плохо.

И в завершение пара советов от наших экспертов: если вы решили приобрести ЖК-монитор, то обязательно посмотрите его перед покупкой во включенном состоянии. Все ЖК-мониторы имеют нормы на количество неработающих пикселов, которые можно увидеть как яркие светящиеся точки, не совпадающие по цвету с общим фоном. Брать или не брать монитор с дефектными пикселами — решать вам. Может быть, стоит выбрать монитор из нескольких аналогичных, поскольку все они имеют некоторый разброс по своим характеристикам.

Остается лишь рассказать о перспективах. Рыночный успех ЖК-мониторов заставляет разработчиков искать новые решения, способные снизить их цену и сделать конкурентными по этому важному фактору с классическими ЭЛТ-мониторами. В результате их усилий в конце года мы сможем увидеть принципиально новую модель, использующую ЖК-панель. Это так называемые мониторы Rear-Projection LCD. В них будет использоваться небольшая по размеру ЖК-панель (главный ценообразующий фактор), изображение с которой при помощи системы линз и зеркал будет проецироваться на специальный экран (нечто вроде проекционных телевизоров). При этом глубина такого 21" монитора будет равна примерно 20 см (меньше, чем у монитора на ЭЛТ с диагональю 14"), а цена составит примерно $1200. Хотя у нас при рассмотрении этой технологии почему-то возникают ассоциации с игровыми автоматами SEGA, использующими подобную проекционную технологию, но в телевизионном варианте. MG

UPS — чтобы не сказать OOPS!

Сергей Самарин, Nick A. Skokov

Иногда домашний компьютер начинает глючить без всяких видимых причин. И если вы даже опытный специалист и можете сами разобрать и собрать PC обратно, то замена тех или иных частей все равно не приводит к устранению проблем. Или когда вместе с мигнувшей под потолком люстрой компьютер перезагружается, как будто кто-то нажал кнопку Reset, и так по нескольку раз в день. «Ну сколько же можно!» — в очередной раз восклицают некоторые игроманы, когда компьютер вдруг ни с того ни с сего начинает перезагружаться...

Во многих случаях причиной всего вышеперечисленного является плохое качество напряжения в сети. Уж раз нам приходится с этим встречаться, давайте разберемся в вопросе поподробнее.

Виды гадостей, которые способна подложить электрическая розетка

Неполадки в электросетях происходят гораздо чаще, чем считает рядовой потребитель. Даже в такой цивилизованной стране, как США, по данным компании IBM, на каждый персональный компьютер воздействует около 120 внештатных ситуаций с электропитанием в месяц. Поверьте, у нас картина значительно более удручающая, и если бы компания IBM сделала статистический анализ в России, то результат был бы таким, что на наших электросетях работать без ИБП (источника бесперебойного питания, он же по-английски UPS (**U**ninterruptable **P**ower **S**upply)) вообще невозможно.

Давайте рассмотрим наиболее часто встречающиеся неполадки в сети, одинаковые для любых отдельно взятых стран.

Полное исчезновение напряжения в сети (Blackout) вызывается срабатыванием системы аварийной защиты силовой цепи в результате короткого замыкания либо в случае отказа основного и резервного источника электроснабжения.

Провалы напряжения (Sags) — кратковременное понижение напряжения до величины, меньшей 90% от номинала. Обычно вызывается резким увеличением нагрузки на сеть (включением мощных потребителей — промышленного оборудования, лифтов, насосов и т. п.).

> По данным Bell Labs, провалы напряжения (Sags) — наиболее распространенная проблема питания, составляющая 87% всех помех электросети.

Перенапряжение (Surge) — кратковременное увеличение напряжения в сети (длительностью не менее 1/120 с) более 100% от номинала. Обусловлено внезапным уменьшением нагрузки на сеть (отключением мощных потребителей).

Высоковольтные всплески напряжения (Spike) — кратковременное (не более 10–100 мс), но очень значительное увеличение напряжения (до 6–20 кВ). Возникают из-за близкого грозового разряда или включения напряжения на подстанции после аварии. Это самая опасная неполадка в сети, сравнимая по силе разве что с гигантской волной. Высоковольтный импульс проникает в электронное оборудование, вызывая повреждения либо полное разрушение системы.

Высокочастотный шум (Noise) — радиочастотные помехи (RFI) либо электромагнитные помехи (EMI). Причиной может являться работа силовой коммутационной электроники, реле, электромоторов (дрели, электробритвы) и радиопередатчиков. Шумы вызывают неустойчивую работу и ошибки в исполняемых модулях или файлах данных.

Колебания частоты (Frequency Variations) — кратковременные либо длительные отклонения частоты питающего напряжения от номинального значения (50 Гц). Как правило, вызывается нестабильностью частоты вращения ротора генератора.

Искажения формы напряжения — значительные отклонения формы напряжения от синусоиды. Создаются импульсными блоками питания и другой нелинейной нагрузкой.

Электрик — тоже опасность! Однако в ГОСТ это не указано... (И ничего смешного здесь нет!) К примеру, у нас, в тестовой лаборатории, был такой случай (причем не один раз). Представляете, работаем мы, значит, работаем, тестируем, гоняем на компьютерах пакеты тестовые, которые довольно-таки долго тестят (кто хоть раз запускал программу WinBench и тестировал «железки», тот поймет), и вдруг — бац, и у нас отрубается электроэнергия... Все компьютеры, конечно, отключаются (ну нету у нас ИБП). Выбегаем в коридор, а там **ЭЛЕКТРИК** стоит и щелкает рубильниками, дескать, ему необходимо было узнать, какой из рубильников выключает свет в коридоре, чтобы лампочку, понимаешь, вставить... Проблемы бы не было, будь у нас UPS.

На самом деле существует даже ГОСТ 13109-93, в котором подробно специфицируются различные показатели качества электросети, например допустимые отклонения напряжения и частоты, искажения формы напряжения (форма переменного напряжения имеет синусоидальную форму) и еще много друягих. Но далеко не всегда электроэнергия сети им соответствует.

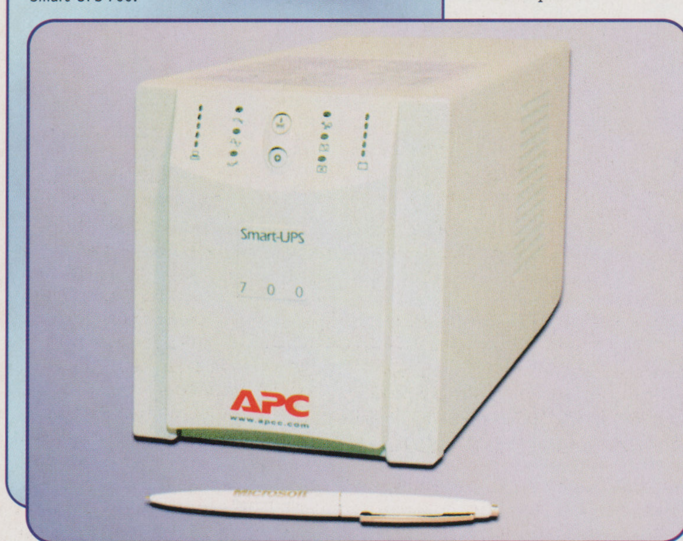
> Никакой фильтр не способен поддерживать нормальное напряжение на выходе, когда на входе его нет вообще.

Что защитит нас от сети?

В первую очередь приходят в голову ИБП, которые мы неоднократно видели на всех компьютерных выставках. Потом мы решаем, что это, наверное, дорого, и вспоминаем второе, значительно более дешевое решение — сетевые фильтры. К сожалению, фильтры помогают лишь в редких случаях, наиболее же типичные проблемы, такие, как проседание напряжения на секунду-другую, они вылечить не способны, поскольку никакой фильтр не способен поддерживать нормальное напряжение на выходе, когда на входе его нет вообще. Даже более дорогостоящие фильтры, содержащие в себе индуктивные катушки и некое подобие автотрансформаторов не способны сглаживать провалы напряжения с длительностью более 0,1 с. Да и по стоимости такой навороченный фильтр начинает подкрадываться к дешевым моделям ИБП.

Так что давайте все же не будем морочить себе голову полумерами. При неполадках с электроснабжением первым делом можно купить обыкновенный недорогой сетевой фильтр (обычно по совместительству являющийся удлинителем), который не будет лишним никогда. Если же это не помогает или неполадки заметны невооруженным глазом, в виде моргающего света, ничего, кроме ИБП, вам не поможет.

Smart-UPS 700.



Так что же такое ИБП?

Это внешнее устройство, которое используется для устранения опасности, исходящей из электрической сети персональному компьютеру либо коммуникационному оборудованию. Оно служит как бы демпфером между компьютером и электросетью. К опасности можно отнести не только полное исчезновение напряжения в электросети, но и другие факторы, такие, как повышение напряжения (перенапряжение), провалы, искажения формы напряжения, отклонения частоты, высокочастотные помехи и высоковольтные выбросы (всплески). Последствия этого могут быть самые разные: от потери данных до выхода из строя аппаратуры.

Крупнейших фирм, изготавливающих ИБП, в мире насчитывается не так уж и много. Самые крупные фирмы с мировым именем — **APC** (**A**merican **P**ower **C**onversion), **POWERWARE** (известная доселе как **Exide Electronics**) и **TRIPP LITE**. Их продукция в России очень известна. Так как мы ориентируемся на домашних пользователей, то расскажем вам о нескольких моделях UPS'ов с номинальной мощностью, не превышающей 700 ВА. По нашему мнению, для мультимедийного компьютера с 19-дюймовым монитором либо для сервера домашней сети это в самый раз.

Номинальная мощность всех ИБП маркируется в ВА (Вольт-Ампер). Мощность же компьютера, монитора либо телефонной стойки обозначается в Вт. Чтобы не ошибиться при выборе ИБП, надо хотя бы приблизительно знать, сколько Вт в ВА. Для этого нужно значение мощности ИБП в ВА умножить на 0,7. Почему 0,7? Просто у нас в сети, как вам известно, ток течет переменный с синусоидальной формой импульсов. Из электротехники известно, что эффективное значение мощности для синусоиды округленно составляет 0,7. К примеру, 650 ВА = 455 Вт: 650 х 0,7 = 455.

Типы ИБП

Сами ИБП можно разделить на три функциональные группы: **Standby (Off-Line), On-Line** и **Line-Interactive**. Каждая группа имеет свое предназначение.

ИБП типа Standby или Off-Line это самые простые и дешевые источники. Они часто называются также резервными ИБП. В режиме нормальной работы такого ИБП напряжение проходит через устройство подавления импульсов и радиочастотный фильтр, после чего попадает к потребителю (ПК). При помехах или полном исчезновении входного напряжения специальные ключи переводят нагрузку в режим работы от батареи. Недостаток таких ИБП — относительно большое время переключения на резервное питание (от 1 до 5 мс). В большинстве случаев такой провал во времени не критичен для тех потребителей, каковыми, в частности, являются персональные компьютеры, которые оборудованы импульсным источником питания. Кратковременный провал питания сглаживается мощными конденсаторами. Еще один недостаток такого ИБП — форма выходного напряжения. Она имеет вид не чистой синусоиды, которая была на входе, а скорее трапеции (видны завалы фронтов).

Тип **Line-Interactive** — следующий класс ИБП. Основное отличие ИБП этого класса — наличие входного автотрансформатора, который служит стабилизатором выходного напряжения источника при колебаниях напряжения сети в широких пределах. На практике это сокращает число случаев перехода на питание от батареи, что повышает эффективность их использования и срок службы. ИБП этого класса оптимальны для защиты персональных компьютеров и рабочих станций. Этот класс ИБП стоит выбирать для использования в электросетях с большими колебаниями напряжения. ИБП именно этого класса пользуются наибольшей популярностью как устройства с наилучшим соотношением между ценой и надежностью.

> Выбирая ИБП класса Line-Interactive, кроме диапазона стабилизации входного напряжения, обратите внимание на другие немаловажные характеристики:
>
> - на форму выходного напряжения при работе от батарей;
> - на возможности программного обеспечения;
> - на индикацию параметров и режимов работы ИБП;
> - на возможность посегментного отключения нагрузки.

ИБП класса **On-Line** — наиболее дорогостоящие приборы, но зато и самые надежные. Ими нужно защищать оборудование, от которого зависит многое. Например, сервер сети, средства управления и охранные сигнализации, оборудование связи и передачи данных, а также любую другую нагрузку, требующую надежного, качественного и действительно бесперебойного электроснабжения. Идеальная синусоидальная форма выходного напряжения не зависит от параметров питающей сети на входе. Переход на питание от батареи осуществляется мгновенно, без разрыва тока нагрузки. Такая характеристика, как время перехода на аккумулятор, присутствует только у ИБП классов Off-Line и Line-Interactive, таким образом, выходная синусоида у ИБП класса On-Line не имеет разрывов и других искажений.

Об аккумуляторах

Во все ИБП известных фирм-производителей устанавливаются свинцовые кислотные аккумуляторные батареи, похожие на автомобильные. Технология производства батарей для ИБП такая же, что и при производстве самых дорогостоящих автомобильных аккумуляторов. Однако разница в следующем: электролит батареи ИБП, в отличие от электролита автомобильного аккумулятора, не может разлиться (при повреждениях корпуса, например) — батарея герметична, а сам электролит скорее напоминает желе, чем жидкость.

Фирма APC закупает аккумуляторов больше, чем любой отдельно взятый производитель автомобилей...

Довольно-таки любопытный факт: фирма APC является не только крупнейшим производителем ИБП, но и самым крупным в мире покупателем... батарей (APC закупает аккумуляторов больше, чем любой отдельно взятый производитель автомобилей).

При покупке ИБП следует обратить внимание на средний срок службы батарей, поскольку замена батарей стоит очень дорого (до 30% от первоначальной стоимости ИБП).

ИБП фирмы APC

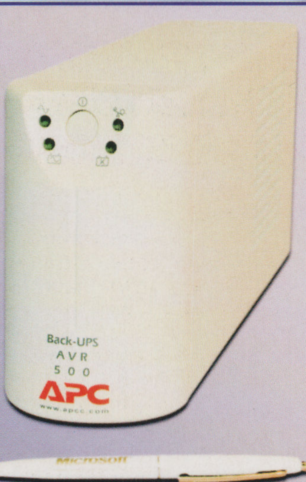
Для примера расскажем подробнее о конкретном ИБП от фирмы APC — Smart-UPS 700. Серия Smart хорошо известна российскому пользователю. Smart — значит умный. Так же, как и у ИБП серии PowerStack™, серия Smart-UPS обладает функциями SmartBoost и SmartTrim. Точно так же реализована многоступенчатая система подавления скачков напряжения и фильтрация шумов локальной сети (только для моделей 420 и 620). Такая фильтрация одобрена компанией Novell как *хорошая защита сети*

без использования дополнительных внешних стабилизаторов.

Отличная синусоидальная коррекция тока на выходе удовлетворяет требованиям наиболее чувствительных к искажению формы напряжения устройств (для модели на 700 ВА и выше).

Серия Smart-UPS обладает и своими рабочими свойствами. Встроенное гнездо SmartSlot служит для расширения функций управления ИБП. Расширение функций производится за счет подключения дополнительных плат, которые получают питание от ИБП. Набор плат для SmartSlot довольно-таки большой: адаптер для сетей 10Base-T Token Ring PowerNet SNMP, расширитель интерфейса Interface Expander, система дистанционного управления Call-UPS II, модуль ввода-вывода Relay Module и блок контроля за температурой и влажностью (плюс система контроля состояния датчиков) Measure-UPS™.

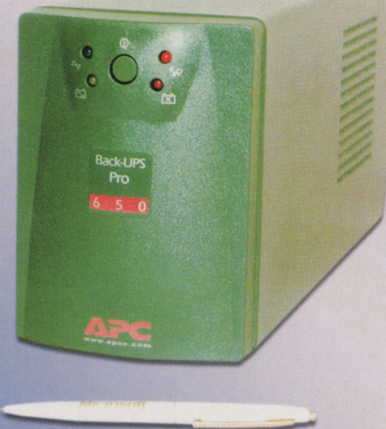
Back-UPS AVR 500.



Система зарядки батарей FastCharge, имеющая функцию тестирования батареи реальной нагрузкой, своевременно предупредит о необходимости замены батареи. Эта система также защищает батарею от избыточного заряда и обеспечивает безымпульсную зарядку батарей от сети, что несомненно, увеличивает срок их службы.

Как сказано выше, smart — значит умный. Но, чтобы источник был действительно умным, его необходимо научить, так сказать, *грамоте*. Для этого существует ряд характеристик прибора, которые можно задать программно. Позволить пользователю приспособить источник к своим нуждам и окружающим условиям — весьма немаловажный плюс. Так как эти ИБП поставляются с комплектом программного обеспечения PowerChute Plus, то с их помощью можно изменять заданные производителем установки. Для сохранения введенных установок ИБП этой серии оборудованы микросхемой флэш-памяти EEPROM. Можно задавать вручную следующие параметры:

1. Идентификационный номер источника, состоящий из восьми символов (для определения местонахождения источника в сети ему можно присвоить имя сервера либо рабочей станции, к которой он подключен). Хотя дома вам это вряд ли пригодится.
2. Нижнюю и верхнюю границы напряжения, то есть те границы напряжения, при которых ИБП будет переходить на батарейное питание. Поднятие нижней и занижение верхней границы — для защиты чувствительного оборудования и наоборот — для увеличения срока службы батарей.
3. При работе от топливного электрогенератора, как на даче, можно задать порог чувствительности к шумам на линии.
4. Функция самотестирования ИБП настроена на периодичность в две недели, однако пользователь по желанию может установить и еженедельное тестирование ИБП. Это позволит заблаговременно обнаружить ослабление батареи.
5. Можно поставить задержку на аварийный звуковой сигнал или даже полностью отключить, чтобы не мешал спать по ночам.
6. При пропадании входного напряжения предупреждение о разрядке батареи может выдаваться заранее от двух до десяти минут до их полного истощения.
7. Время между сигналом о завершении работы операционной системы и реальном отключении ИБП варьируется в зависимости от потребности запущенных приложений.
8. Выходное напряжение при работе от батареи может варьироваться между 225 и 240 В (для наилучшего приближения к напряжению местной сети).
9. Для облегчения управления через сеть ИБП Smart-UPS совместимы с SNMP при помощи дополнительного адаптера PowerNet SNMP. И как многие модели источников данного класса, Smart-UPS имеет интерфейсный порт для связи с компьютером (модель 700 и выше).



Back-UPS PRO 650. Тем же, кто страдает повышенной любовью к черной окраске, подойдет что-нибудь из серии Back-UPS PRO.

По нашему мнению, ИБП Smart-UPS это, в первую очередь, надежность. Недаром в нашей редакционной сети именно эти источники (модели 700 и выше) используются для защиты файл-серверов. Наш выбор очевиден, а ваш?

По нашему мнению, ИБП Smart-UPS это, в первую очередь, надежность. Именно эти источники используются в нашей редакционной сети.

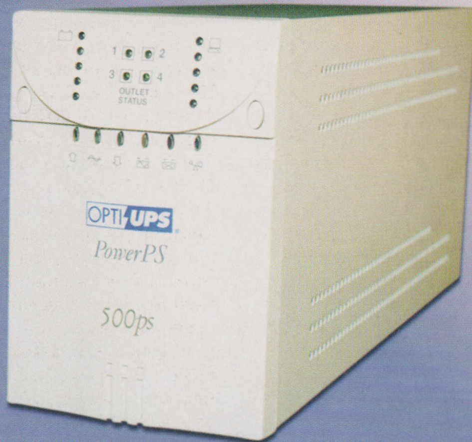
Многие домашние пользователи полагают, что $280 за UPS (примерно столько стоит Smart-UPS 700) несколько дороговато. Хотите чего-нибудь подешевле? Абсолютно новый ИБП **Back-UPS® AVR 500** компании APC максимально эффективно использует батарейную поддержку и совместим с работающими на топливе портативными электрогенераторами.

Функция **AVR** — **A**utomatic **V**oltage **R**egulation (автоматическая регулировка напряжения) обеспечивает постоянную корректировку напряжения питания, подаваемого к потребителю. Это позволяет работать при пониженном напряжении (AVR действует в пределах от 161 до 283 В) либо при всплесках, не переключаясь на питание от батареи (это продлевает жизнь аккумуляторам). В сравнении с другими ИБП серии Back-UPS этот ИБП обеспечивает более быструю зарядку батареи, затрачивая времени на 40% меньше (функция Fast Battery Recharge). Состояние ИБП может контролироваться как визуально, так и при помощи звуковых сигналов. Самотестирование и автоматическое слежение за разрядкой батареи обеспечивают надежность данного ИБП. У источника есть три выходных разъема для обеспечения защиты компьютера, монитора и других устройств.



PowerStack 250. Эта штука будет вполне стильно смотреться в стойке с аудиоаппаратурой High-End, не так ли?

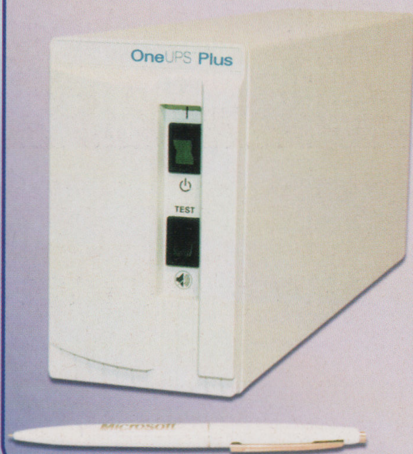
Разъем сетевого фильтра служит для защиты лазерного принтера и другого периферийного устройства. Встроенный микро-



OPTI-UPS PowerPS. Что нас особенно порадовало в этой модели, так это непохожий на других дизайн источника и великолепная система индикации передней панели из 20 светодиодов!

процессор, отвечающий за управлением батареями, позволяет максимизировать срок ее службы, применяя автоматическое тестирование и регистрируя состояние. А состояние батареи регистрируется по этим результатам каждые две недели. Конечно, предусмотрена возможность ручного тестирования. У ИБП есть последовательный интерфейсный порт, с помощью которого он стыкуется с компьютером. По своим размерам и внешнему виду источник напоминает толстую книгу и его вполне можно поставить на книжную полку. По цене же данное устройство укладывается примерно в $130.

Линейка ИБП **PowerStack™** фирмы APC изначально создана для одной цели: защитить телекоммуникационное оборудование и межсетевое оборудование, такое, как хабы, автоматические офисные АТС и др. Бывают они двух модификаций: 250 и 450 ВА. Но стоит лишь снять кронштейны для крепления в стойку, и данный агрегат превращается во вполне пристойный блок для защиты вашей High-End-аудиосистемы (такого же блочного типа). И пусть тот, кто считает, что эта аппаратура не нуждается в защите, бросит в нас *камень* (желательно, не хуже Pentium III 500).



OneUPS 420 Plus. Хотите что-нибудь недорогое? Можете попробовать OneUPS 420 Plus как модель, рекомендованную нашей тестовой лабораторией для домашнего использования. Да и стоит он недорого — меньше $90.

Если вы захотите купить крутой UPS, то серия **Powerware® Prestige** как раз для вас. Эти ИБП относятся к классу **On-Line** второго поколения. Как и полагается ИБП этого класса, они оснащены двойным преобразователем напряжения. Это означает, что источник преобразует поступающее на его вход переменное напряжение в постоянное, а затем выполняет обратное преобразование. Предназначение таких ИБП — защищать файл-серверы, рабочие станции, коммуникационное, офисное и любое другое оборудование, чувствительное к малейшим неполадкам в электроснабжении. Класс On-Line призван защитить на все 100% потребителя от любых неполадок в энергоснабжении. ИБП серии Prestige используют технологию Cell Saver, основными элементами которой являются плавный стабилизатор с широким диапазоном входного напряжения (от 140 до 276 В) без перехода на батареи; «интеллектуальное» зарядное устройство, осуществляющее ежемесячную тренировку и диагностику батарей и не оказывающее какого-либо влияния на выходные параметры ИБП; дополнительный конденсатор большой емкости, питающий выходной инвертор при кратковременном отключении электропитания. Благодаря свойствам Cell Saver срок службы батарей составляет около 10 лет.

ИБП серии Prestige питают нагрузку чистым стабилизированным напряжением синусоидальной формы вне зависимости от формы, частоты и величины входного напряжения.

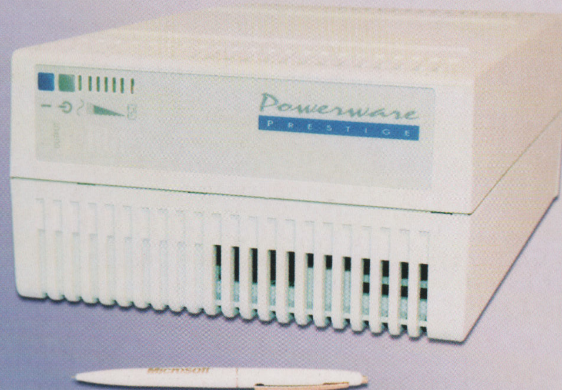
Наше мнение следующее: очень жаль, что данная серия ИБП не поддерживает Plug and Play, однако действительно *престижно* обладание данным ИБП, ведь один внешний вид чего стоит, хотя и цена у него достойная — примерно по доллару за VA.

ИБП фирмы TRIPP LITE

В линейке ИБП **SMARTPRO INT**, относящейся к классу **Line-Interactive**, имеется семь моделей номинальной мощностью 280, 450, 700, 1000, 1400, 2200 и 3000 ВА. Входное напряжение диапазона 163–268 В корректируется без перехода на батареи. Источники этой серии имеют интерфейсный порт данных RS-232 для связи с компьютером.

Источники обладают автоматической регулировкой напряжения (AVR), а также защитой от помех и всплесков. У любого источника такого класса есть функция самотестирования. Индикация передней панели показывает наличие напряжения в сети, корректировку напряжения, уровень нагрузки, включение резервного питания и состояние аккумуляторов.

Prestige 600.

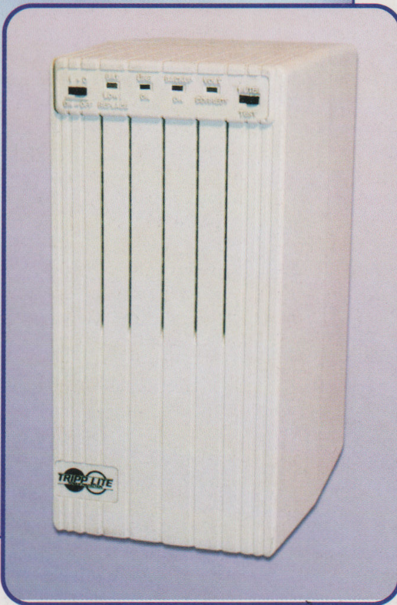


Программное управление и автоматическое выключение потребителей осуществляются с помощью программы PowerAlert Plus.

Если вы захотите купить крутой UPS, то серия Powerware® Prestige как раз для вас. Эти ИБП относятся к классу On-Line второго поколения.

Эта серия относится к *умным* устройствам и хороша для защиты локальной сети, нестабильности напряжения и всплесков напряжения. Наличие системы автоматической регулировки напряжения


SMARTPRO INT 700.


OMNIPRO INT 675.

отвечает за качество номинального напряжения на выходе, даже если произошло падение входного напряжения до 163 В. Верхний предел рабочего напряжения сети составляет 268 В.

Для сохранения аккумуляторов предусмотрено автоматическое выключение ИБП через 20 с после выключения тока нагрузки. Защита от высоковольтных выбросов (вследствие, например, удара молнии) способна погасить импульс мощностью 27 000 А (модели 280, 450 и 700) или 36 000 А (старшие модели).

Плохого об этой серии ничего сказать не можем. Только хорошее!

Серия **OmniPro** фирмы **TRIPP LITE** относится к классу **Line-Interactive.** Эти источники хороши для компьютерных сетей, питающихся от нестабильной электросети, где часто случаются длительные отклонения напряжения от номинала.

Эти ИБП, используя контролируемые микропроцессором трансформаторы, автоматически регулируют входное напряжение, не прибегая к переключению питания от батарей.

Среди опций, контролируемых микропроцессором, помимо автоматического самотестирования ИБП, а также мониторинга событий в реальном времени о состоянии регулируемого напряжения, контролируется также величина потребляемой нагрузки от ИБП и состояние разрядки батареи.

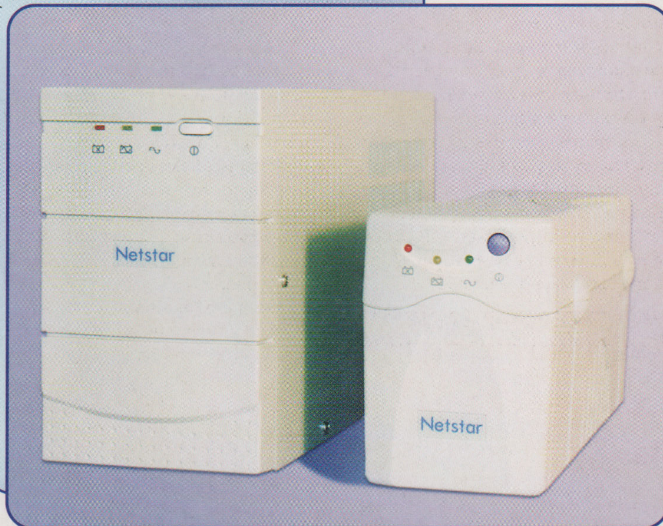
Помимо автоматической регулировки напряжения, сохраняющей энергию батареи, OmniPro обеспечивает подзарядку батареи и при низком напряжении в сети. Батареи всегда поддерживаются в заряженном состоянии и обеспечивают постоянную готовность как можно дольше работать в случае полного пропадания напряжения в сети.

Серия ИБП **Netstar**, относящихся к классу источников **Line-Interactive** состоит из моделей номинальной мощностью 400, 500, 600 и 1050 ВА. Все источники обладают микропроцессорным контролем состояния и имеют интерфейсный порт RS-232 для связи с компьютером. Диапазон входного напряжения может колебаться в пределах ±25% от номинального значения, однако функция автоматической регулировки напряжения (AVR) обеспечивает постоянную корректировку и подавление скачков напряжения питания, подаваемого к потребителю. Это позволяет работать при пониженном напряжении электросети либо при всплесках, не переключаясь на питание от батареи, что продлевает жизнь аккумуляторам. Помимо этого, Netstar'ы обладают функцией автоматического самотестирования и диагностики.

UPS'ы этой фирмы модели от 500 ВА оборудованы устройством фильтрации высокочастотных шумов, которое защищает телефонную и модемную линию от помех, что отчасти помогает модемам в их тяжелой работе на наших телефонных линиях.

Кнопка «холодный» старт позволяет включать ИБП без наличия напряжения в сети. На передней панели UPS'а есть лампочки, отображающие состояние электросети, режим питания от батареи и индикатор необходимости ее замены.

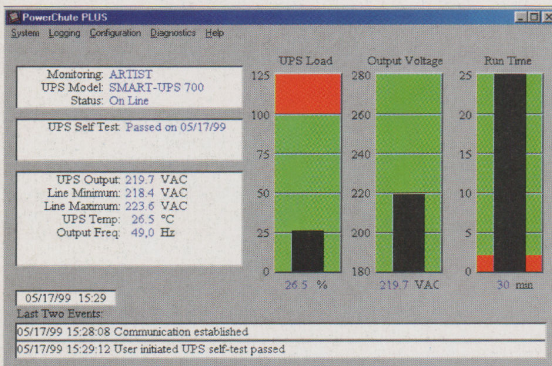
Нашей тестовой лаборатории понравилось то, что при сравнительно неплохом наборе возможностей и даже некоторых дополнительных функциях, цена на эти источники относительно невысока.



Netstar 400 и 1050.

Программное обеспечение

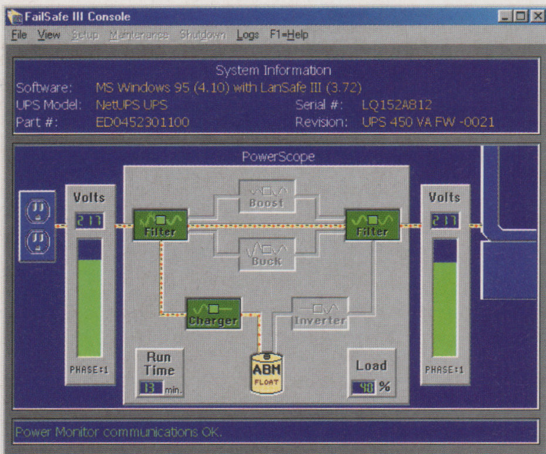
Нельзя не упомянуть и про программное обеспечение, которое поставляется с тем или иным ИБП. Качество ПО играет не последнюю роль в ИБП, ведь каким бы «навороченным» не был тот или иной ИБП, без ПО все его «чудесатости» окажутся незадействованными. И наоборот, даже самый простой ИБП, имея свое ПО и обеспечивая мониторинг событий сети, приобретает все функции дорогого прибора.



Это всем известный Парашют.

Здесь необходимо отметить, что большинство наворотов ПО ориентируется на корпоративные сети и системных администраторов, так что мы лишь вкратце остановимся на нескольких из данных программ, чтобы дать вам общее представление о них.

Фирма **APC** использует для комплектования своих ИБП программу **PowerChute plus.** Рассмотрим, что может эта

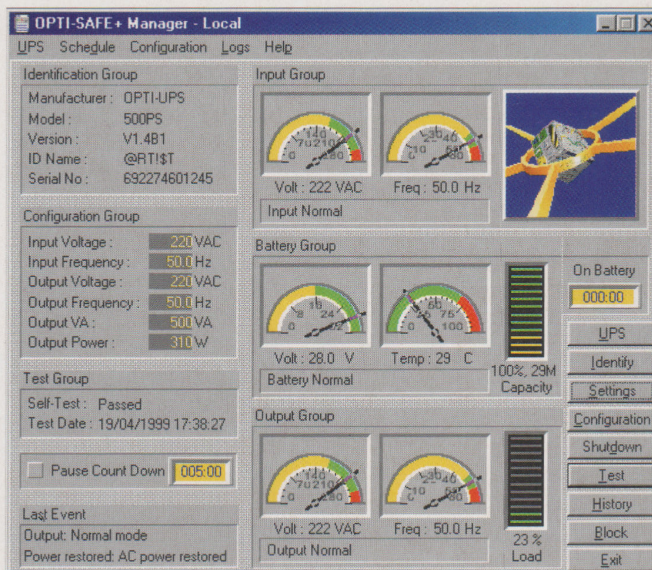


Рабочая консоль программы FailSafe III.

программа. Для начала опустим многочисленные возможности, предназначенные для системных администраторов корпоративных сетей. А теперь перечислим наиболее полезные из оставшихся.

- С целью определения момента отключения пользователь имеет возможность выяснить остающееся время (в минутах или % от емкости батарей). Необходимая информация представляется у него на мониторе.
- Все неисправности электросети фиксируются протоколом ошибок в специальном файле регистрации событий. Так что вы потом сможете вволю полюбоваться на кошмарные графики скачков напряжения в вашем доме и в очередной раз сказать «так жить нельзя!».

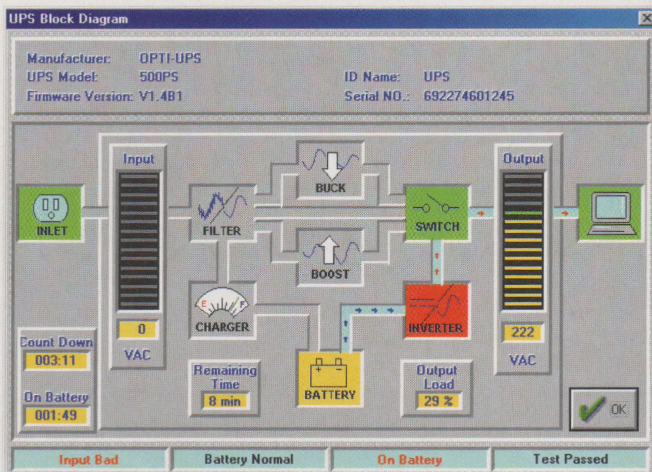
Это все о достоинствах. К сожалению, PowerChute обладает и некоторыми недостатками, с точки зрения домашнего пользователя. Начнем хотя бы с большого размера окна данного программного продукта. Сколько ни говорили APC о том, что некоторые пользователи, работающие в условиях плохого, часто выключающегося напряжения, хотели бы держать индикатор состояния ИБП на виду — все впустую. Уж если запустили PowerChute, так вылез монстр чуть ли не на весь экран, вместо того чтобы скромно повесить в углу экрана «градусник» со значением, сколько еще осталось заряда аккумуляторов, и лампочкой состояния (есть ли вообще напряжение в сети, включен ли smart boost, или мы живем на батарейках). Да и сама программа PowerChute по размеру и времени загрузки представляет собой весьма не маленького и тормозного монстра. Поэтому несмотря на то, что нам очень нравятся сами ИБП от APC, в отношении программного обеспечения нам пока остается только надеяться, что оно станет более дружественным не только по



Главное окно программы OPTI-SAFE+.

отношению к системным администраторам, о которых, судя по набору функций, APC никогда не забывает, но и более удобным для рядовых пользователей, использующих UPS лишь на своем домашнем компьютере.

ИБП фирмы **OPTI-UPS** комплектуются программой **OPTI-SAFE+.** К счастью, программа



Окно программы OPTI-SAFE+ представлено в виде структурной схемы ИБП, в которой видно, как происходит питание компьютера.

довольно-таки понятна и доступна не только системному администратору, но и рядовому пользователю. Разумеется, OPTI-SAFE+ также обеспечивает универсальными средствами для анализа и обнаружения потенциальной опасности от электросети, но гораздо приятнее то, что программа имеет дружественный интерфейс, представленный в виде приборной доски, где отражаются все важные параметры электропитания и фиксируются наблюдения за сетью.

Вот, пожалуй, и все, что мы хотели рассказать вам сегодня об ИБП. И если вы не любите, чтобы ваш компьютер перегружался от скачков напряжения, а то и того хуже, то присмотрите себе какой-нибудь UPS'ик. Мы, по крайней мере, уже давно присмотрели, а некоторые даже и купили... MG

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Nick A. Skokov

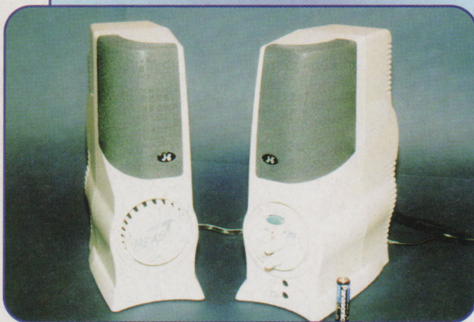
Колонки и сабвуфер в одном флаконе.

Game Beast J-6906



На первый взгляд это довольно большие колонки, явно больше типичных, принадлежащие к наиболее популярному диапазону мультимедиа-систем среднего класса «в районе $50». Интересной особенностью данного агрегата является наличие сабвуфера, встроенного в левую колонку. Таким образом, мы получили наконец-то колонки среднего ценового диапазона, но с встроенным сабвуфером, который значительно улучшает их звучание в области низких частот.

Теперь, когда мы рассказали в двух словах, о чем, собственно, будет этот обзор, пойдем по порядку.



Jazz Hisper Game Beast J-6906.

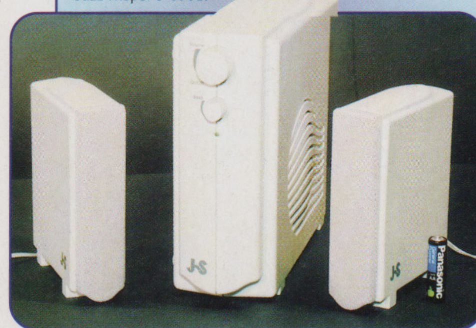
Итак, открываем весьма не мелкую коробку (тем не менее опять без ручки!). Внутри обнаруживаем две колонки в упаковке из пластика и картона со свисающими проводами. Описание. Все. Никаких тебе отдельных проводов — все кабели заделаны одним концом в колонки, видимо, чтобы нельзя было потерять или спереть. Выносные блоки питания — тоже отказать, зачем загромождать пол отдельными коробочками, когда и в колонках достаточно места, чтобы разместить блок питания внутри. Описание не блещет особой толщиной или какими-либо изысками, но, с другой стороны, что тут описывать? Все разъемы на колонках подписаны, и все штекеры, по возможности, имеют разный размер, форму и цвет, так что путать тут особенно нечего. Никаких загадочных кнопок, за исключением, может быть, 3D, но она стала уже вполне привычна, как и ее действие — расширение стереобазы путем электронной обработки звука за счет некоторого снижения чистоты звука, обычно не очень заметного. Все остальное еще более типично: большая зеленая кнопка Power со встроенной лампочкой, регуляторы громкости и bass. И гнезда под две пары наушников. Зачем два — не очень понятно, но больше — не меньше, так что этот пункт можно приписать только к достоинствам. Все — более никаких излишеств, если не считать только что вышеупомянутое гнездо для вторых наушников.

Дизайн колонок с точки зрения внешнего вида нам вполне понравился — современно и даже немного оригинально. J-6906 неплохо вписываются в интерьер вокруг большого монитора, хотя их можно раздвинуть и пошире, благо провода вполне позволяют.

От внешнего вида и прочих дополнений перейдем к основному для колонок — к качеству звучания. По субъективной оценке качества звука, если попробовать абстрагироваться от сабвуфера, играют они где-то на уровне хороших пятидесятидолларовых колонок, сравнить же с чем-нибудь влияние последнего мы, пожалуй, затрудняемся — до качества звука настоящего напольного девайса Game Beast конечно не дотягивает, но ведь та система и стоит совсем по-другому. В сравнении же с обыкнрвенными колонками, Game Beast, разумеется, имеет преимущество. Можно попробовать сравнить их с настольной версией колонок той же самой фирмы Jazz Hipster, но у них была одна модель аналогичного класса — та, где были две узких вертикальных колонки и небольшая коробка сабвуфера к ним.

Модель Jazz Hisper J-6906 неплохо вписываются в интерьер вокруг большого монитора.

Так, по сравнению с J-6901 новые звучат как нельзя лучше, другое дело, что в той модели, на наш взгляд, и колонки были не очень удачные, да и система по мощности была просто слабовата. Модель J-6906 — совершенно новая, и надо сказать, что, на наш взгляд, Jazz Hipster не стоит на месте — звук стал лучше и значительно громче, да и дизайн нам вполне понравился.



Jazz Hisper J-6901.

В целом мы в редакции все же считаем, что колонки с сабвуфером должны состоять из большой напольной коробки и двух или четырех мелких настольных колонок со всеми органами управления на одной из них или на отдельном пульте с достаточно длинным проводом, но это лишь наш специфический взгляд, к тому же не учитывающий ценовых ограничений. Выпуск же довольно большого количества настольных колонок, которые достаточно велики сами по себе, чтобы исключить необходимость в сабвуфере, показывает, что многие пользователи любят, чтобы все источники звука располагались на столе. Мы предполагаем, что новые колонки Sound Beast от фирмы Jazz Hipster могут прийтись по вкусу тем, кто хочет получить достаточно громко звучащую систему с большим частотным диапазоном за умеренные деньги.

Редакция выражает благодарность фирме *TeleService* (482-1132, www.jazzspeakers.ru) за предоставленный образец колонок. MG

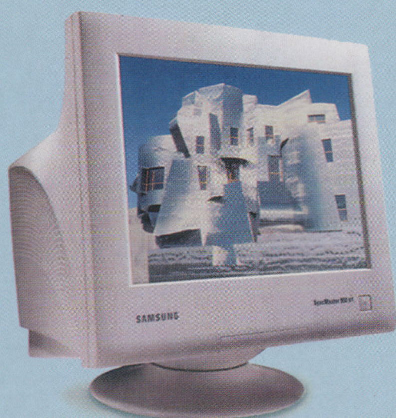
Мониторы нового поколения: качество и дизайн

Компания Samsung Electronics, экспортирующая во все страны мира электронную продукцию, в России известна не только любому взрослому, но и подростку. Начало производства мониторов (монохромных) относится к 1981 году, а цветные мониторы под собственной маркой SyncMaster компания Samsung начала поставлять на рынок с 1988 года, и в 1990 году объем производства превысил 10 млн. В 1996 году был выпущен 50 миллионный монитор, и в 2000 году компания надеется довести производство мониторов с электронно-лучевой трубкой до 12,5 млн в год (14% рынка) и жидкокристаллических — до 1,5 млн (21%). Мониторы марки SyncMaster сыграли решающую роль в продвижении компании на мировом рынке, сделав ее №1. Почти две трети мониторов компания поставляет по OEM-соглашениям крупнейшим производителям персональных компьютеров, таким, как Compaq, Hewlett-Packard, Dell и др. Сегодня собственные разработки Samsung выпускаются под маркой SyncMaster и Samtron (последние появились в России как антикризисная программа компании).

Самыми популярными мониторами **SyncMaster** на сегодня являются серии **Total Performance Monitors**. Это мониторы 15" — 21", зарекомендовавшие себя высоким качеством и оптимальным соотношением цена/ производительность. Компания продолжает развитие этой серии, предлагая модели **plus** с улучшенными характеристиками.

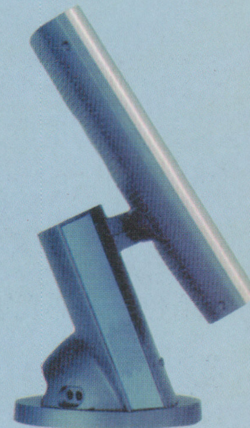
Однако, несмотря на высокие технические характеристики, мониторы SyncMaster ориентированы прежде всего на домашнее и офисное применение, в то время как на рынке профессиональных систем лидируют такие компании, как Sony и Panasonic. Отличным шагом к завоеванию профессионального сектора является разработка новой серии мониторов SyncMaster IFT с большим сверхплоским экраном DynaFlat.

В марте 1999 года Samsung Display Devices объявила об окончании работ над полностью плоскими 17- и 19-дюймовыми ЭЛТ с теневой маской — **Infinite Flat Tube** (**IFT**), или DynaFlat. В разработке SDD использовала собственную технологию производства стекла. Теневая маска (и форма, и конструкция, и материалы, из которых она изготовлена) является ноу-хау компании. Мониторы DynaFlat предназначаются для профессионального использования в дизайне и проектировании, то есть для длительной работы с высокодетализированным изображением, где низкая утомляемость глаз становится большим преимуществом. DynaFlat сертифицирован Шведской Конфедерацией Профессионалов на соответствие TCO'95 — самому строгому на настоящее время стандарту безопасности.



Сегодня большие мониторы перестали быть инструментом лишь для профессионалов. Качество изображения постоянно улучшается, а цены продолжают снижаться. Монитор SyncMaster 1000p, по тестам лаборатории SK Communication, в июне этого года стал победителем в этом классе. При цене в $1020 монитор обеспечивает высокое качество и стабильность изображения. Недостатками этого монитора стали отсутствие USB портов и достаточно сложная схема устранения муара. Так что стоит повнимательнее посмотреть на ваши планируемые покупки.





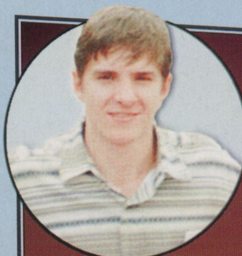
В связи со снижением стоимости все большую популярность приобретают жидкокристаллические (**LCD**) дисплеи. Их преимущества — полная безопасность, экономия энергопотребления и места на рабочем столе. Samsung стремится к лидерству в области разработки LCD-дисплеев, предлагая модели марки **TFT** (**Total Flat Monitors** — плоскопанельные мониторы). В недалеком будущем компания Samsung планирует попасть в тройку ведущих производителей LCD-дисплеев. SEC предоставила уже второй 15" LCD-дисплей: новая модель с разрешением XGA весит 3,6 кг и обеспечивает яркость на 25% выше, чем ЭЛТ-монитор того же размера. Наиболее серьезный недостаток нынешних LCD-дисплеев — небольшой угол обзора, причем чем больше размер экрана, тем эта проблема острее. SEC (как и некоторые другие представители) разработали технологию, позволяющую увеличить угол обзора до 120° в горизонтальной и 80° в вертикальной плоскости. Но это еще не предел: представители компании обещают в ближайшем будущем расширить угол обзора до 160° в горизонтальной плоскости. Цены на LCD-мониторы заметно падают. Так, в прошлом году их стоимость снизилась на 30%, сегодня спрос на эти мониторы превышает предложение. Мониторами SyncMaster укомплектовано около 60% продаваемых в России компьютеров. Гарантия на все модели — 3 года.



Обзор самых посещаемых и полезных сайтов в Internet, посвященных всем версиям Quake

QUAKE в INTERNET

Святослав Торик



Здравствуй, геймер! И сразу вопрос к тебе: как ты относишься к Quake? Вопрос совсем не сложный, нужно отметить, и ты, конечно, уже давно нашел на него ответ. На вопрос этот вообще принято отвечать одним словом, так как нечего тут распинаться. Всего возможны лишь два варианта ответа, и оба представляют собой крайности. Я ни разу не встречал ничего среднего — многие без перерыва играют в трехмерные стрелялки, а серия Quake является лучшим представителем этого жанра (не будем этого отрицать). Но иногда попадаются также всякие любители «вдумчивых игр», которые на дух не переносят 3D-шутеры и называют их позорным словом «спинномозговики», мотивируя это тем, что при игре в Quake и тому подобные игры задействован исключительно спинной мозг. В любом случае никто из компьютерных игроков не относится к серии Quake равнодушно. Наш автор попытался воспользоваться такой своеобразной популярностью игры и представил вашему вниманию обзор ресурсов Internet, посвященных всем версиям Quake. Актуальность статьи подпитывается еще тем, что в самое ближайшее время ожидается выход очередного творения id Software, которое называется Quake 3 Arena. А уже сегодня многие игровые серверы поддерживают вышедшую тестовую версию этой игры. В обзоре, который предлагается вашему вниманию, описаны места в сети, где можно найти почти все о Quake/Quake2/Quake3. Почему почти? Все просто — на описание всего Quake-Internet'а мы не претендуем из-за его глобальности и огромного количества ресурсов. И потом всегда найдутся знатоки, которые просто уверены, что знают они больше и вообще во всех отношениях круче. Они будут ругаться нехорошими словами и утверждать, что если бы им дали (кто ж им даст ...) написать статью, то она вышла бы намного более содержательной. К счастью, таких подавляющее меньшинство, да и предлагаемый обзор вряд ли даст повод для дискуссий — здесь все расписано достаточно полно и информативно. Читайте — и вы убедитесь в этом сами...

Алексей Котко

Любители 3D-action, скажите мне навскидку, какая игра оказала наибольшее, наиположительнейшее влияние на сетевые бойни? Ага, уже прочитали в заголовке, что «Квейк»? Впрочем, вы и так об этом знали и без подсказок бы назвали Quake ЛУЧШЕЙ мультиплейерной игрой. Так, а теперь второй вопрос: где можно найти наибольшее количество информации, об играх в частности? Ну-ка, быстро к заголовку — что там написано? Итак, какой ответ? Правильно, Internet. Во Всемирной Сети можно найти все: от магазина по продаже автомобилей до семейных страничек, а уж про Quake, благо, он имеет к Инету прямое отношение, тем более.

В Паутине вы найдете (с моей помощью, разумеется):

Русские серверы для игры в Quake/Quake2/Quake3: Arena test, если у вас относительно хорошая связь, много времени и желание играть в ЛУЧШУЮ СЕТЕВУЮ ИГРУ, загляните в этот раздел — там вы найдете именно то, что вам больше всего нравится.

Программы для поиска Quake-серверов — вы еще не слышали про GameSpy? Ай-яй-яй, скорее смотрите эксклюзивные ссылки, откуда вы можете скачать последнюю версию этой замечательной программы, тем более что она (программа) абсолютно бесплатна.

Скины (Skins) — «шкуры», в которые можно одевать своего героя. У каждого порядочного Quake-клана имеется свой собственный скин, а иногда и целая пачка на разные случаи жизни. А можно, кстати, и самому нарисовать «шкурку».

Модели (Models) — это уже целые архитектурные нагромождения, в которые можно перевоплощаться. Надоело играть Male, Female или тормозным киборгом? Отлично, заходите на соответствующие сайты и качайте понравившиеся модели. Потом тащите их в ближайший игровой клуб и убеждайте админов, что у вас на дискетке не последний вирус типа «червь», а модельки, в которых вы чувствуете себя лучше всего при игре по сетке. Ну, а дальше остается лишь доказать свою крутизну в образе какого-нибудь Джеймса Бонда, супермена или овечки (ужаснейшая модель — в нее не попадешь, к тому же мертвая, она ничем не отличается от живой).

Демки — вы не знаете, как пройти тот или иной уровень? Затерялись в догадках, куда мог засесть этот проклятый снайпер на Deathmatch-карте? Хотите выучить пару трюков на самых распространенных картах с помощью «наглядного» пособия? Нужно всего лишь скачать демку, в которой подробно показывается (взгляд от первого лица, третьего или наблюдателя с независимой позиции) нужный трюк или прохождение — и вы победитель. Учитесь, учитесь и еще раз учитесь, а где именно — смотрите ниже.

Боты — искусственный интеллект, заменяющий, а местами и вытесняющий товарищей по сетке и Internet'у. Боты умны, обладают тысячами скриптов и алгоритмов и готовы обыграть вас в Quake Deathmatch или CTF. Для модификаций ботов не положено, хотя сейчас вовсю готовятся искусственные игроки для Terror Quake 2 и Team Fortress Classic.

Модификации — хочешь пострелять из АК-47 или M16? А как насчет падения с пятиметровой высоты, которое вызывает лишь ранение ноги, в то время как прыжок с десяти метров — просто смертельный полет? Это Action Quake 2. Что вы думаете по поводу противостояния Террористов и Копов? Это Terror Quake 2. А лучшая забава для начинающих садистов — Head Hunters — позволит отрывать головы поверженным противникам (ну просто AvP какой-то). Это все модификации, которые можно найти по адресам, указанным в разделе... конечно же, модификаций.

Total Conversion — целые проекты по максимальному изменению в Кудваке всего, что можно, иногда такие проекты являются коммерческими. К такой конверсии можно было бы отнести Hexen 2, если бы не оригинал и не тот факт, что движок был ЛИЦЕНЗИРОВАН под это дело (создатели некоммерческих TC не лицензируют движок, но и не требуют за свою работу денег). Реально же любой человек может написать свою игру на движке Quake/Quake 2. Даже если вы не собираетесь этого делать, посмотрите хотя бы, как оно может выглядеть в старательных девелоперских руках. Где именно — смотрите ниже.

Capture The Flag — в принципе модификация, но настолько популярная, что про нее я расскажу отдельно. Team Fortress — тоже мод, хотя TF Classic (отдельный аддон к Half-Life, выпущен как в виде патча, так и на компакт-диске) — скорее Total Conversion, чем модификация. Это также особая игра, вроде CTF, и не менее интересная.

Серверы Quake в Internet'е

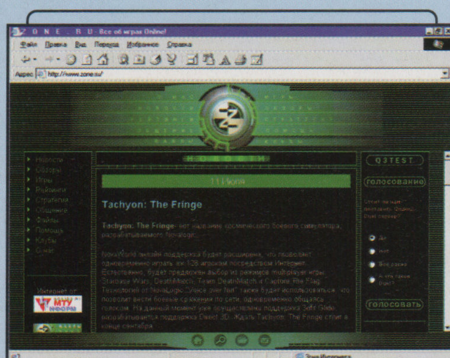
Каким образом все приличные люди играют в Quake-мультиплейер?

Например, идут в ближайший клуб, платят деньги, мучаются с настройками, чертыхаются, устанавливая свою мышь, долго настраивают конфиг (в случае, когда в клубе рестрикт на приносимые файлы). Конечно, все это — пустая трата денег, особенно когда у вас дома есть и компьютер подходящий, и модем, и телефонная сеть «Искра» (ну или хотя бы связь с Internet на 28800 с пингом не более 300). Во Всемирной паутине можно найти огромное количество игровых серверов для игры в Кудваку, причем серверы эти бесплатны, а некоторые даже довольно быстры. О них-то я и расскажу.

Zone.ru

www.zone.ru

Превосходный сервер, отличается вариациями Quake2, на самом сайте можно найти всеобъемлющую информацию о Quake, Quake2, Team Fortress, Starcraft и... Тетрисе.



Сайт одного из самых популярных российских Quake-серверов. Здесь можно также скачать много полезного для Quake, Q2 и Q3.

Чтобы зайти на сервер, вам придется запустить Quake2, зайти в меню Multiplayer\Join\Address Book и в любой строчке прописать цифры, идущие ниже по списку после названия типа игры.

Quake2 с плагином Lithium — 195.34.34.30:27910 (Maxclients: 6, Timelimit: 20, Fraglimit: 40, Maps: q2dm1 — q2dm8).

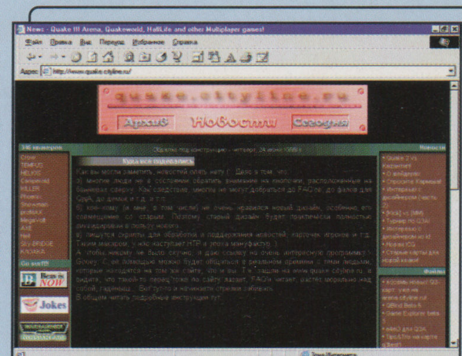
Action Quake2 (teamplay) — 195.34.34.30:27911 (Maxclients: 10, Timelimit: 30, Fraglimit: 10, карты придется скачать дополнительно прямо с сервера Zone.ru).

Cityline Quake

www.quake.cityline.ru

Второй по быстроте сайт, на котором играют в Quake3: Arena test. Но если на первом порте только оригинальные карты, то на втором народ играет в конвертированные из Quake и Doom карты. Их можно скачать прямо с сайта.

Чтобы запустить Quake3 Arena test для игры на сервере Cityline, вам следует зайти в саму игру, запустить Join server и в одной-единственной строке, находящейся там, набрать необходимые буквы и цифры.



Сайт поддержки российского игрового сервера quake.cityline.ru. Дизайн не впечатляет, но и здесь можно найти много полезного.

Cityline Q3A test #1 — arena.cityline.ru (maxplayers: 10, fraglimit: 30, timelimit: 20 и 30 соответственно картам, карты: q3test1, q3test2).

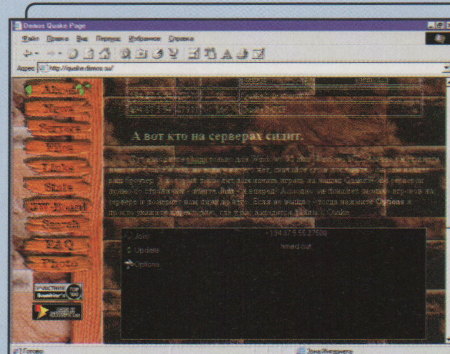
Cityline Q3A test #2 — arena.cityline.ru:27961 (maxplayers: 16, карты: q1q3dm3, q1q3dm4, q3q1dm5, q1q3dm6z, q3q1e1m7a, q3doom2_map07 — их придется скачать с самого сайта).

Demos Quake

quake.demos.su

Тоже неплохой сервер, особенно, если учитывать, что хостинг у «Демоса» является знаком хорошего вкуса (на нем «висят» такие сайты, как Absolute Games, Nuclear Xaos и др.). Но главная особенность — на двух серверах играют в очень и очень экзотический мод — Team Fortress для Quake. И это при том, что на Западе народ вовсю развлекается с TF Classic для Half-Life (впрочем, у них на это скорости Dial-Up'a хватает).

Чтобы запустить все это богатство, лучше всего скачать нужные плагины с сайта и, кликая на картинки статуса, вы сразу запустите Quake на нужном сервере. Но если вам долго и лениво идти на страничку серверов, просто посетите Quake TF



Чтобы поиграть в Quake2 на сервере Demos (как и на большинстве серверов), просто кликните на значке Join.

Multiplayer\Join и введите перечисленные ниже адреса. Как заходить на сервера Quake2 — смотрите выше.

Team Fortress #1 — 194.87.5.55:27500 (maxclients: 20, timelimit: 40, fraglimit: 100, карты: oppose1, 2force1, qdeth3, 2fort4r, wellgl1, 2fort5r, demoz, z7, demoz2a — все можно скачать с сайта).

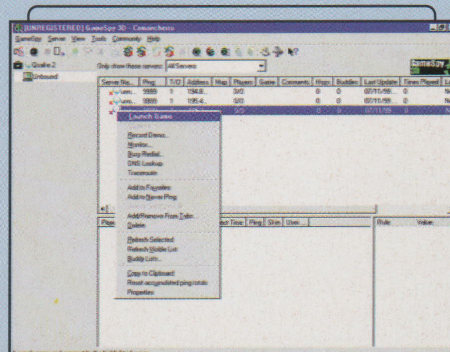
Team Fortress #2 — 194.87.5.55:27501 (опционы те же, что и на первом сервере).

Quake:2 Deathmatch — 194.87.5.54:27910 (maxclients: 8, timelimit: 20, fraglimit: 50, карты: q2md1 — q2dm7).

Quake:2 CTF — 194.87.5.54:27911 (maxclients: 16, timelimit 30, fraglimit: отсутствует, карты: q2ctf1 — q2ctf5).

GameSpy в Internet'e

Некоторые бывалые игроки еще помнят, как они рыскали по сайтам в поисках адресов серверов с запущенным «Квейком». К счастью, с момента выхода Q2 все мучения прекратились — игра могла самостоятельно найти адрес, если он принадлежал любой машине в сети. К примеру, если вы подключались к некоему провайдеру, который на одном из серверов в той же удаленной сетке запускал Кудваку, то вышеупомянутый шедевр от id самостоятельно определял эту машину. Но далеко не всем нравилось играть у своего провайдера (особенно если количество игроков ограничивалось безумно низкой цифрой, а поиграть-то всем хотелось). В общем, некие благодетели взяли и создали программу под названием GameSpy 3D. Что

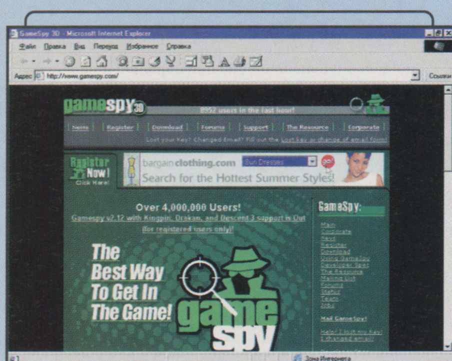


Так выглядит программа GameSpy 3D. Для игры достаточно выбрать подходящий сервер, нажать на левую кнопку мыши и выбрать Launch Game.

она делала? Она обращалась к определенному адресу на своем же сайте, где лежал файл, в котором находились списки всех зарегистрированных серверов Quake (а также Quake2, Unreal и многих других игр, поддерживаемых GS 3D). Этот файл немедленно скачивался, серверы немедленно (минут эдак пять-десять, зависит от количества серверов) обновлялись, и квакер мог выбрать машину, подходящую ему по любому параметру (список серверов можно фильтровать по этим самым параметрам). Если же у вас есть на примете серверы, о которых не знает даже всемогущая GameSpy, то вы можете в два счета добавить их в общий список.

Так что, если вы мучаетесь в поиске хороших серверов, скачайте себе GameSpy 3D

и наслаждайтесь. Найти последнюю версию программы можно на http://www.gamespy.com.



Какое все зеленое! Таков дизайн сайта разработчиков утилиты GameSpy 3D

Искать адреса и даже списки адресов серверов к модификациям можно по их, модификаций, адресам. Например, список серверов Action Quake2 можно найти на http://action.telefragged.com.

Кстати, существуют и другие программы для поиска серверов (Ping Tool, к примеру), но по эффективности они безнадежно отстают от GameSpy 3D.

СКИНЫ

Скажи, читатель, тебе хотелось когда-нибудь пострелять из ракетницы или рейлгана в собственную тещу или коллегу по работе? Но не представлять ее как одну из моделей типа Female/Jungle и наслаждаться очень и очень условным противником, а СДЕЛАТЬ САМОМУ. Все, что нужно, — нарисовать skin («шкуру») к уже существующей модели с помощью спецсредств и полезных советов на нужных сайтах — там все расписано, что, где и как рисовать. Ну или скачать готовый скин по собственному вкусу, хотя их в сети не так уж и много водится.

Спецсредства — это Photoshop, Corel Draw и другие «пэйнтеры». Где их взять, вы знаете лучше, чем я, просиживающий в Сети треть своей жизни.

Готовые скины — это «шкуры», изготовленные мастерами своего дела в короткие перерывы между отдыхом и работой. На сайтах типа Skin Factory (http://www.planetquake.com/factory) или Quake Gallery (http://www.planetquake.com/qgallery) можно найти вполне профессиональные «шкурки».



На сайте выложены скины одного из западных Quake-кланов. Создать что-нибудь подобное — задача совсем несложная.





Одна из приятных особенностей Quake — создание собственного персонажа. Ваши возможности при этом ограничиваются только вашей фантазией, и представленные картинки это подтверждают.

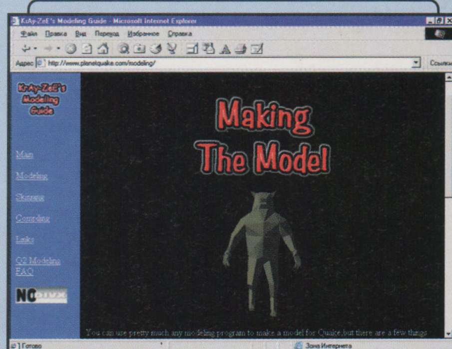
Страничка советов начинающим скорнякам находится по адресу: (http://www.planetquake.com/qgallery). Большое количество советов тем, кто не боится английского языка, кстати профессионалам «шкурной выделки» тоже стоит посмотреть.

МОДЕЛИ

Вы мечтаете создать фигуру по собственному образу и подобию? Или вы просто фанат какого-нибудь Флэша и хотите воссоздать кумира в Кудваке? Нет ничего проще и хуже! Хуже мучений с 3D-графикой, конечно. Ибо создавать по тысяче полигонов на каждую модель — трата драгоценного времени (но не пустая, в итоге можно такой шедевр сделать, что и в id заметить могут, они как раз для третьего «Квейка» модели набирают). Конечно, в столь неблагодарном деле вам помогут и свежими модельками (вот весят они нехило — в районе мега-полтора/штука), и редакторами, и советами.

Все вышеперечисленное можно найти на одном таком неприметном сайте: http://www.planetquake.com/q2pmp/hostings/evilb/, а по отдельности — смотрите далее.

Итак, готовые модели. Редкая порода энтузиастов выкладывает их абсолютно безвозмездно на своих сайтах или сайтах друзей. Менее редкие мастера делают модели на заказ, а соответственно за деньги. Уж не знаю, сколько стоит это удовольствие, но американские кланы в большинстве своем модели приобретают у специальных людей, а не возятся со всем этим сами. Сейчас, с выходом большого количества игр 3D-action, необходимость моделей для Quake2 отпала, и никто вам на заказ модельку не сделает, хотя бы потому, что это никому не нужно...



На страничке modeling сайта www.planetquake.com выложен подробный учебник по созданию трехмерных моделей. Это достаточно сложно и требует навыков работы с трехмерной графикой.

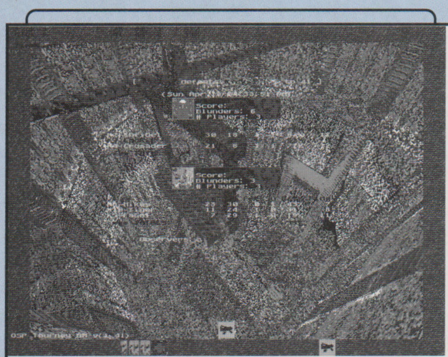
Редакторы моделей. Удивлять я вас не собираюсь, ибо к ним относятся как LightWave 3D, так и 3D-Studio и многое другое из того софта, которое «ТриДэ» делает. Полезную информацию по данному поводу можно найти по адресу: http://www.planetquake.com/modeling.

Советы модельерам крайне редки, так как по большей части ничего нового они не открывают, зато могут подсказать, как и куда конвертировать модели, как лучше всего рисовать, предположим, модель в положении лежа и т. д. Найти все это можно по упомянутым адресам (см. чуть выше).

ДЕМКИ

Квакеры всего мира делятся на два лагеря: в первом обитают те, кто демки записывает, а во втором — те, кто их смотрит и мотает, так сказать, на еще не отросший ус все приемчики, описанные в деме. Некоторые индивидуумы из первого лагеря относят искусство записи к чему-то возвышенному. Кто-то записывает самое-быстрое-прохождение-Кудваки-за-полтора-часа, кто-то развлекается тем, что записывает на мегабайт разные сценки, сверху накидывает шесть мегов чистого голоса, а затем преспокойно выкладывает все это в Internet, утверждая, что сие есть крутое прикольное шоу, не уступающее по остроте интервью с Моникой Левински. Я сильно сомневаюсь, что кому-то из вас нужно прохождение Quake или Quake2 (а уж тем более, Quake 3), но если что — скачать Quake 2 done Quick можно по адресу: ftp://cdrom.planetquake.com:2121/qdq/q2dq2.zip.





Это самый обычный скриншот из демки одного из московских Q2-турниров.

Ну, а что касается всяческих трюков и спецприемов, то найти необходимый (для каждого дефматч-уровня — свой) вы можете на этом складе: ftp://ftp.xaos.ru/pub/quake2/demos/tricks/.

БОТЫ

Как известно, двое играющих в сингл Quake/Quake2 приравниваются к одному, бьющемуся в Deathmatch. Так сказать, за одного битого двух небитых дают. Но игра против живого противника подразумевает присутствие этого противника, а это, скажу я вам, дело дорогостоящее: по сетке в клубе играть или по Internet'у — все одно, стоит денег. А если вы по неосторожности записались в клан, а денег на тренировки нету? Ужас. Но есть выход (претенциозно звучит, правда?) — боты!

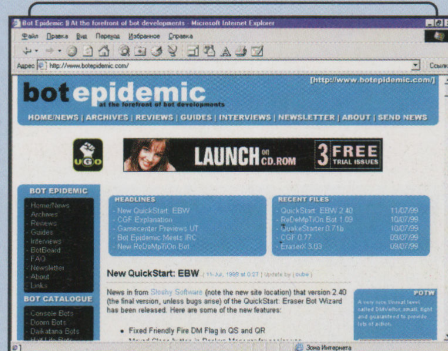
Искусственный интеллект не может заменить человеческий — это доказано. Впрочем с помощью опытов на пиявках некоторые исследователи пытаются опровергнуть эту теорию. Говорят, силикон плюс несколько тысяч нейронов позволят компьютеру мыслить абстрактно. Что ж, может быть... Но пока нам приходится использовать продукты гениальных программистов. Реальных оппонентов вам заменят боты для Quake/Quake2/Quake3 — последнее достижение программирования AI. Единственная закавыка — достать их можно только в Internet'е (ну и на нашем компакт-диске, если их когда-нибудь туда положат).

Боты первой «Кваки» не особенно распространены среди населения из-за непопулярности самой игры. Впрочем, если вы все же считаете нужным потренировать рефлексы (а представляемый мною бот весьма ловок и быстр, годится для тимплея, CTF и просто дефматча), то найти свежачок, представляющий AI, можно по адресу: http://www.captured.com/ctfbot.

Вторая часть эпической саги (о, как выразился!) пользуется настолько заслуженным уважением аудитории, что благодарная аудитория написала «могучую кучку» (плюс «небольшую тележку») различных ботов. Разбор полетов искусственного интеллекта занял бы много места, а журнал — не резиновый (хоть и больше двухсот полос). Сразу разрубая все узлы и отпуская концы в воду, утверждаю: лучше Eraser'а ничего нет и не будет. Ну, а сам бот лежит здесь: ftp://ftp.xaos.ru/pub/quake2/mods/eraser/Eraser101_Full.exe.

Хотя, если вам лень качать восемь мегабайт чистого зипа или вы просто наизусть знаете все скрипты Стирателя, попробуйте Gladiator bot. Лежит он здесь: ftp://ftp.xaos.ru/pub/quake2/mods/gladiator/gladq2093_win32-x86.zip.

Quake3: Arena test пользуется особой популярностью. Особенно из-за сумасшедших ботов, написанных отдельно от этой версии (в самой Quake3 будут боты, созданные ребятами из id). Полумегабайтный файл с подробной инструкцией по эксплуатации и самими ботами находится по адресу: ftp://ftp.xaos.ru/pub/quake3/bots/q3tbots.zip.



Сайт BotEpidemic поможет вам выбрать бота. Здесь представлены ссылки на ботов всех игр, для которых они существуют. К моему удивлению, тут даже удалось обнаружить боты к старичку Doom'у.

Если вы хотите следить за анонсами или просто интересуетесь ботами всех игр всех поколений — идите на http://www.botepidemic.com.

МОДИФИКАЦИИ

Quake и его язык — QuakeC — прекрасно подходят если не для создания собственной игры на движке «Квейка» (то есть практически это возможно — см. TC, но бесплатно этим заниматься никто не станет), то хотя бы для некоторого модернизирования. К таким небольшим апгрейдам любимой игры относятся так называемые моды (сокращенно от *модификации*). Это небольшие, мультиплейерные аддоны, превращающие скучный deathmatch на бластерах в, предположим, погоню за курицами (Catch the Chicken), драку на ножах (Action Quake2) или даже охоту за головами (Head Hunters). Впрочем, поделок в области тимплея куда больше — от Terror Quake2 до CTF и TF.

Action Quake2 — мой любимый мод. Соответственно вы можете увидеть меня, играющим на сервере Zone.ru в AQ2 — zone.ru:27911. Правда, там играют тимплей only, но это не проблема, ибо free-for-all (более известно под названием «каждый сам за себя») надоедает довольно быстро, в частности непрофессионализмом «квакеров» в клубах, где я имею обыкновение играть в AQ2. Играют как русские, так и американцы, канадцы и англичане. Частенько используются различные скрипты, сообщения на русском языке, составленные из английских букв вроде «Tuna K/lEBO» или «CaM Tynou». Естественно, англоязычные игроки ничего не понимают, и играть становится забавнее и интереснее.

Так вот, игра командой. Она развивает определенные навыки (иногда очень полезные), как-то: умение прикрыть соседа грудью (бронежилетом), заранее выбирать нужное оружие и снаряжение для данной карты, работа в связке типа «снайпер-пулеметчик». Например, бегать со снайперской винтовкой по Night Raid бессмысленно, а вот два пистолета идеально подходят для Cliff, на этой карте частенько встречаешься лицом к лицу с врагом. Ну а лучшее оружие ближнего боя — вообще Хэндкэннон (шотган не очень хорош, а из пистолетов легко промазать, особенно если стрелять на ходу да еще с большим пингом). Подобных нюансов в Action Quake2 полно. Найти сам мод можно по адресу: http://action.telefragged.com, там же вам попадется список серверов для GameSpy.

Head Hunters — вроде бы неплохой мод, по крайней мере сама концепция мне нравится, но играть в него (на мой взгляд) становится скучно раз эдак на третий-четвертый (десяток). Суть HH в том, что игроки, помимо убийства соперника, должны дополнительно забрать его голову и отнести ее на алтарь. Чем больше голов за раз вы пожертвуете, тем лучше. Если вы убили чувака с некоторым количеством собранного урожая, можете смело присваивать плоды его нелегкого труда себе. Главное — не стоять на месте, иначе некие боги могут подумать, что вы — злостный кемпер, и будут вас шпынять со скоростью пять пунктов в секунду, пока вы не сдвинетесь с места. Найти все продукты команды Head Hunters (включая несколько паков для Q3A: test и пресловутый мод) можно на http://www.planetquake.com/hhunters. Кстати, HH создан как для Quake, так и для Quake2. Ожидается, что будет выпущен мод для Half-Life.



Action Quake2 — один из лучших модов популярной игры. Он поддерживается российским сервером Zone.ru.

Terror Quake2 очень напоминает Action Quake 2 в режиме тимплей, но есть и отличия. Я сам в него не играю, но с нетерпением жду ботов от норвежских создателей мода. Сайт

TQ2 находится по адресу: http://www.planetquake.com/terror.

Rail Arena — этот мод мой приятель принес в клуб на дискетке, занес на один компьютер, далее я уже раскидал RA по всем компьютерам, и мы всей гурьбой в течение многих часов пытались набить наибольший стрик, уворачиваясь от летающих рэйлов и пытаясь пробраться к заветному рюкзачку, в котором наверняка находится пара гранат...

Поверьте, столь бережного обращения Rail Arena заслуживает по праву. Как вы уже поняли из названия, Rail Arena — мод, в котором каждый игрок при старте получает бластер, а все оружие на карте заменяется рейлганами (патроны соответственно слагами). При наборе n-го количества попаданий подряд в жирное тело врага, вы получаете некий бонус — от прибавления скорости до Биг Ф$%инг Гана. Итоги засчитываются по трем характеристикам: меткость в процентах, максимальный стрик, фраги.

Рецепт тренировки дуэлянта-чемпиона: возьмите мод Rail Arena, запустите на него одного бота Eraser с максимально завышенными характеристиками и играйте на протяжении всех возможных карт. Результат «отлично» засчитывается при Streak — не менее 10, Hit — не менее 85%, Frags — больше, чем у бота. Играйте и цельтесь получше — только упорными тренировками достигается мастерство. Взять RA можно на этом FTP: ftp://ftp.xaos.ru/pub/quake2/mods/.

АДДОНЫ

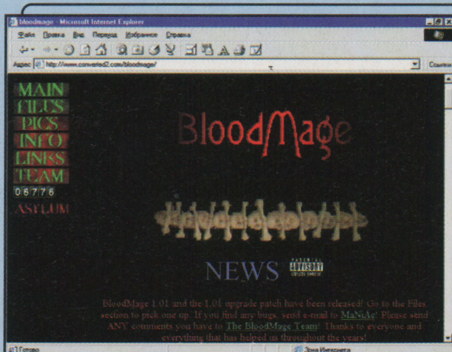
Что ты, читатель, делаешь, когда проходишь до конца какую-нибудь интересную игру? Отставляешь коробку на самую дальнюю полку и ждешь продолжения или коммерческого дополнения (типа Brood Wars для Starcraft)? Ну и зря! Лично я после прохождения какой-нибудь особенно интересной игры сразу лезу в Сеть и смотрю, нет ли там чего-нибудь вроде дополнительных синглових карт, TC или *бесплатных* аддонов. И ты знаешь, нахожу!

Belly of the Beast — неплохой аддончик для Quake2, восемь уровней, минимум оружия (на уровне сложности Nightmare даже не пытайтесь играть — с бластером против четырех гладиаторов на открытой местности очень сложно выстоять). Отличается сие дополнение забавными триггерами (при совершении вами определенного действия задействуется некий механизм, скрипт), огромным количеством монстров и очень маленьким боезапасом на этом уровне. Так что против слабеньких монстров придется использовать бластер. Новых текстур, оружия или монстров не наблюдается — чистый аддон. Главное — бесплатный.

TOTAL CONVERSION

Как, по-вашему, чем отличается Hexen II или Heretic 2 от второго «Квейка»? Да всем. Кроме главного ядра движка. А чем отличается, к примеру, Dawn of Darkness от Hexen II? Они обе на тему фэнтези, обе можно назвать TC, но... H2 — зарегистрированная торговая марка и известный народу продукт, а какой-то там DoD — всего лишь коммерческий TC. В любом случае, чтобы поиграть в Hexen II, вам придется ее покупать. А вот Dawn of Darkness в виде демы уже лежит в Internet'е, полная версия будет выпущена также на просторы Сети, причем абсолютно бесплатно (правда, если одна демоверсия весит 28 мегов, какого же размера будет full release?).

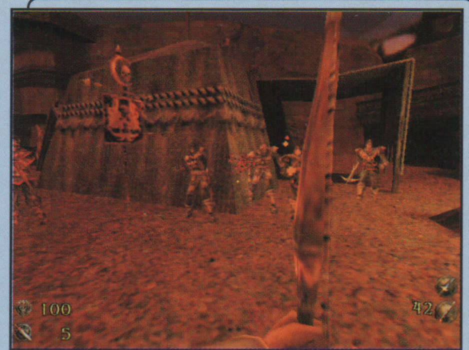
Итак, начнем мы с Blood Mage. TC движка «Квейка». Первого. Когда я увидел ссылку на одном из новостных сайтов, я сразу же бросился скачивать 20-мегабайтный с лишним файл. Когда же я его наконец распаковал в директорию Q2, я с удивлением обнаружил в readme.txt следующую строчку: Unzip the file, BMfull.zip, into your Quake directory. Она явственно указывала на то, что Blood Mage — TC для первой «Кваки», а не второй! А я-то привык к примочкам для Кудва only...



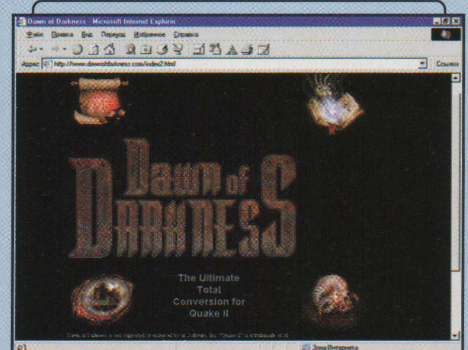
Страничка, посвященная одному из самых популярных TC движка первой «Кваки» — Blood Mage.

В любом случае TC очень и очень приятный. С не особенно сильными элементами РПГ — по мере убийства противников вы получаете экспы, а из них в свою очередь, строится очередной уровень крутости персонажа. Чем крутость выше, тем больше спеллов ваш персонаж может использовать. Мана аж четырех видов, но, в отличие от H2, восстанавливается сама собой, но только если вы находитесь в мирном состоянии, а не бегаете по округе, не размахиваете мечом и щитом. Каждые три-четыре уровня в очередной комнате торчит купец и предлагает различное барахло по сходным ценам (деньги вы забираете у убиенных монстров). Очень рекомендую. Взять полную и абсолютно бесплатную версию Blood Mage можно по адресу: ftp://ftp.converted2.com/bloodmage/BMFULL.ZIP.

Dawn of Darkness. Вот это уже TC движка Quake2 (который, как вы знаете, является переработанным движком Quake). Единственная проблема с ним — разработчики. Когда я только узнал о выходе демы, на сайте висело объявление, мол, дему-то играйте, а захотите полную версию — извольте платить, можно заказать игру до выхода (получать-то будете все равно потом — в конце мая). Где-то в июне я заходил на их сайт (посмотреть, может, чего нового объявится). Полную версию теперь можно было скачать бесплатно. После ее выхода. А выход намечался на август. Скорее всего даже сейчас вы там полную версию не найдете. Но демку посмотреть можно. Очень похоже на Blood Mage, только магии не дают до поры до времени, а сама игра напоминает страшный сон квестера — помимо хождений туда-сюда и выполнения заданий, надо еще и противника бить. Половину демоверсии — тупым ножом. Жутко интересное развлечение, скажу я вам. Технический уровень, конечно, превосходит BM, но играбельность явно пониже. Деньги служат для того, чтобы (как и в BM) покупать стрелы для лука, здоровье, броню. Поищите демоверсию на официальном сайте: http://www.dawnofdarkness.com.



В Dawn of Darkness есть лук. Разработчики советуют применять его против слабых, но многочисленных противников, так как он отличается скорострельностью.



Сайт разработчиков TC движка Quake2 — Dawn of Darkness.

К TC можно было бы отнести и The Wheel of Time, но он так не вовремя переехал на движок ненавистного Анрыла...

ПОГОНЯ ЗА ДЛИННЫМ ФЛАГОМ

Тимплей издавна считается развлечением для большого количества народа — это неудивительно, ведь для нормальной игры в CTF необходимо как минимум десять человек — по пять за каждую сторону (а если

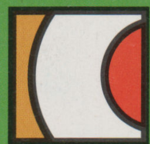


в 3Team CTF играть?). Я уж не говорю про Team Fortress, размеры карт которой не уступают приличным московским кварталам. Для игры, предположим, в Hunters (одна из вариаций TF Classic) нужен один человек, жертва, и поровну игроков со стороны снайперов и охранников. Так что групповых развлечений для любого количества народа наберется немало, волноваться нечего. Начнем с TF.



Так выглядит модификация Half-Life, которая называется Team Fortress 2.

Team Fortress — это разновидность CTF (мое личное мнение, кто-то может оспаривать его, мотивируя тем, что сроки рождения каждого мода разные). Задача проста — сбегать на вражескую базу, взять флаг, поставить его у себя, но не там, где твой флаг, а в специальном месте, на котором хитрый вражеский инженер вполне может поставить турель, проапгрейдить ее до ракетного состояния, так что с плохим здоровьем вы к площадке с флагом не подберетесь. Но флаг не исчезнет, а будет ждать, пока другой счастливец из противоположного лагеря не донесет его до точки соприкосновения. К тому же на каждого инженера только одна турель, поэтому вряд ли он будет тратить ее на весьма сомнительное (хотя элемент неожиданности может сыграть свою весьма значительную роль) удовольствие. Так что тактики в TF — хоть залейся. Еще парочка отличий TF от CTF: выбор персонажа до начала игры или после его смерти. Десять узкоспециализированных солдат удачи к вашим услугам. Естественно, если вы выбрали легкого скаута, вы будете бегать с несколькими гранатами и штурмовой винтовкой, а коли выбрали огнеметчика — так бегайте да зажигайте публику стремительным жидким огнем. Шпион — вообще классный парень (кто играл в Коммандос, помнит его роль, здесь она примерно та же). Впервые этот мод был написан для Quake, затем был написан TF Classic для Half-Life, а в скором времени ожидается и Team Fortress 2 все для того же Half-Life. Ох, что нам там наобещали... Но это все потом, а сейчас — о CTF.



Capture The Flag, или, попросту, CTF. Очень похоже на TF за маленькими исключениями. Например, вы несете себе флаг на базу, вдруг вас убивают. Флаг остается лежать. В «Тим Фортресс» он бы так и пролежал, пока его не подберет ваш напарник — противник свой флаг забрать не может. В CTF враг просто обязан вернуть свой флаг. Во-первых, это приносит ему дополнительные очки, а во-вторых, пока вашего флага нет на месте, вы не можете поставить с таким трудом захваченный в боях флаг. Обидно, когда прибегаешь на свою базу,

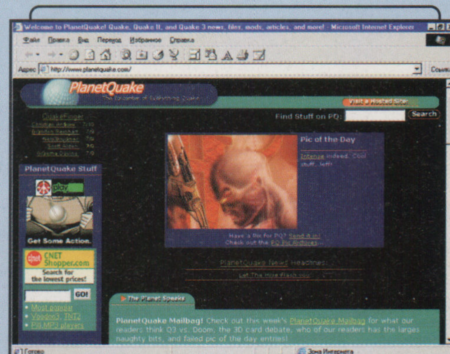


Стройные ряды знакомых зеленых солдатиков из TF2.

а там трое враго: один с вашим флагом, а двое других отстреливают вам все, что можно, и забирают свое переходящее знамя. Причина проигрыша проста — противник действовал командой, их было трое, и они вынесли всю вашу защиту (если вы, конечно, о ней в свое время позаботились). Не зря же я столько распинался о командной игре...

Главное отличие CTF от TF — изменчивость игрока по ходу игры, ведь заранее вы выбираете только команду, за которую будете играть. Изменчивость заключается в огромном выборе оружия и... в теках. Теки — они же руны (из первой Кваки) — некая сверкающая субстанция, поднимая которую вы приобретаете не совсем обычные возможности: как насчет здоровья, которое упорно восстанавливается и долетает аж до 150 пунктов без лишних хлопот? Или энергетического щита, который снимает добрую половину повреждений, не тратя при этом ни батарейки? Вот такие руны-теки...

Ресурсы по CTF в большом количестве по адресу: www.captured.com, а за информацией и файлами по Team Fortress зайдите на Planet Fortress (www.planetfortress.com).



Наверное, самый мощный ресурс в Internet'e, посвященный всем проявлениям Quake. Здесь можно найти много интересного.

На этом, пожалуй, все. Если вам необходимо ежедневно следить за новостями «Квейков» всех мастей, идите на http://www.planetquake.com, ежедневно там обновляется информация обо всем, что касается Quake/Quake2/Quake3. MG

ДАРА
САФАРИ

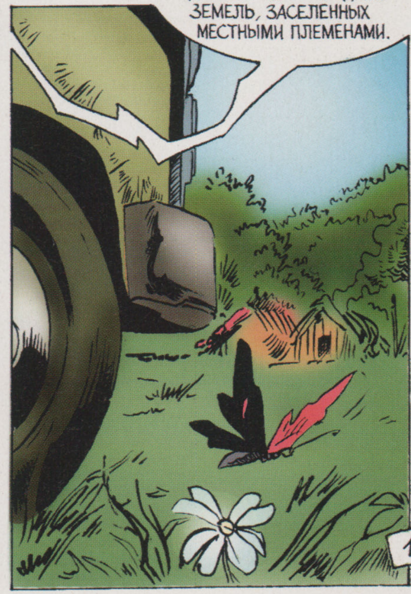
ЭКВАТОРИАЛЬНАЯ АФРИКА. СЕМЬСОТ МИЛЬ ЮГО-ВОСТОЧНЕЕ КАНАНГИ...

Я ЖЕ ВАМ ГОВОРИЛ, МИСС **КРУЗ**, У НАС В АФРИКЕ НЕ СОСКУЧИШЬСЯ! МОЙ ПРИЯТЕЛЬ **СЕНДИ**, В ПРИНЦИПЕ, ЛЮБИТ ПРОПУСТИТЬ КРУЖЕЧКУ, ДРУГУЮ ПИВКА, НО КОГДА ОН ВЧЕРА СООБЩИЛ О НАПАДЕНИИ НА ДЕРЕВНЮ ДИНОЗАВРА, Я ПОДУМАЛ, ЧТО У НЕГО БЕЛАЯ ГОРЯЧКА, КАК СЛЕДСТВИЕ НАПРЯЖЕННЫХ ЭТНОГРАФИЧЕСКИХ ИЗЫСКАНИЙ... У НАС ЭТО ИНОГДА СЛУЧАЕТСЯ С УЧЕНЫМИ...

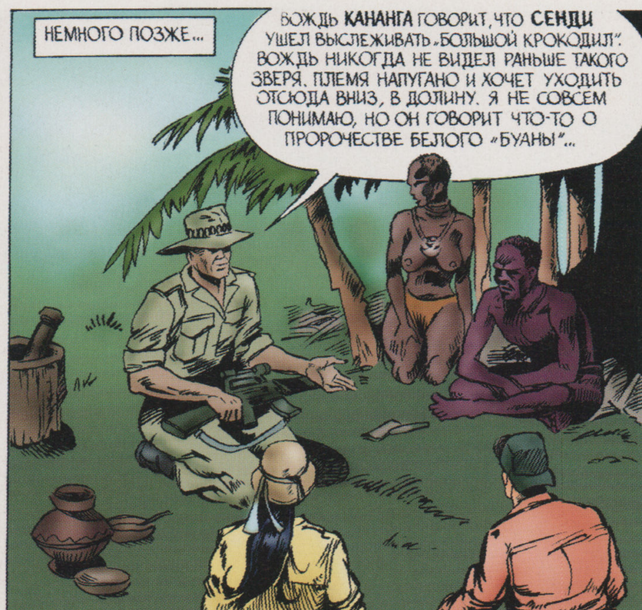
ПОСЛУШАЙТЕ, **ДЭВИД**, А ВЫ САМИ-ТО ВЕРИТЕ В СУЩЕСТВОВАНИЕ РЕЛИКТОВОГО ЯЩЕРА? УЖ БОЛЬНО ЭТО СМАХИВАЕТ НА РОЗЫГРЫШ...








ВСЕ ВЫГЛЯДИТ ТАК, СЛОВНО ДЕСЯТОК НОСОРОГОВ УСТРОИЛИ ЗДЕСЬ ВЕЧЕРИНКУ!
Я СКОРЕЕ ПОВЕРЮ В ЭТУ ВЕРСИЮ, **ДАРОЧКА**, ЧЕМ В МЕЗОЗОЙСКУЮ ТВАРЬ, СВОБОДНО РАЗГУЛИВАЮЩУЮ ПО ОКРЕСТНОСТЯМ.


НЕМНОГО ПОЗЖЕ...
ВОЖДЬ **КАНАНГА** ГОВОРИТ, ЧТО **СЕНДИ** УШЕЛ ВЫСЛЕЖИВАТЬ «БОЛЬШОЙ КРОКОДИЛ». ВОЖДЬ НИКОГДА НЕ ВИДЕЛ РАНЬШЕ ТАКОГО ЗВЕРЯ. ПЛЕМЯ НАПУГАНО И ХОЧЕТ УХОДИТЬ ОТСЮДА ВНИЗ, В ДОЛИНУ. Я НЕ СОВСЕМ ПОНИМАЮ, НО ОН ГОВОРИТ ЧТО-ТО О ПРОРОЧЕСТВЕ БЕЛОГО «БУАНЫ»...


ДЭВИД, СПРОСИТЕ ЕГО, ЗАЧЕМ БЕЛЫЙ «БУАНА» ПРИХОДИЛ СЮДА?


...КУАНА ВОКЕМБЕ, СОТАНГА МА БУАНА... ТЕКА МУАСОНГО КУ...
ПОНЯТНО, ПОНЯТНО... В ОБЩЕМ ТАК, ШЕСТЬ ЛУН НАЗАД ПРИЛЕТАЛ НА ЖЕЛЕЗНОЙ ПТИЦЕ БЕЛЫЙ БУАНА». ЕГО ЛЮДИ ЧТО-ТО ИСКАЛИ В ГОРАХ. ОНИ УГОВАРИВАЛИ ВОЖДЯ ПЕРЕСЕЛИТЬ ОБЩИНУ В ДОЛИНУ. **КАТАНГА** ОТКАЗАЛСЯ. ТЕПЕРЬ ОН СЧИТАЕТ, ЧТО ДУХИ, РАЗБУЖЕННЫЕ В ГОРАХ БЕЛЫМИ, РАЗГНЕВАНЫ НА ПЛЕМЯ МАКОМБЕ И ПОСЛАЛИ УЖАСНОГО ЗВЕРЯ, ЧТОБЫ ПОГУБИТЬ ИХ...


МНЕ ОЧЕНЬ НЕ НРАВИТСЯ, ЧТО **СЕНДИ** УШЕЛ НА ПЛОСКОГОРЬЕ ОДИН. ОН НИ ЧЕРТА НЕ СМЫСЛИТ В ОХОТЕ. Я ПОЙДУ ЗА НИМ.
МЫ С ВАМИ, **КУЛЕР**, ЗАХВАТИ СВОЙ «НОУТБУК». Я ХОЧУ НАВЕСТИ КОЕ-КАКИЕ СПРАВКИ.
2


СПУСТЯ ЧЕТЫРЕ ЧАСА МАЛЕНЬКИЙ ОТРЯД, УСИЛЕННЫЙ ДВУМЯ ВОИНАМИ ПЛЕМЕНИ МАКОМБЕ, ПРОБИРАЛСЯ ПО ПОРОСШИМ ДЖУНГЛЯМИ СКЛОНАМ ГОР...
Я СУМЕЛ ВСКРЫТЬ ФАЙЛЫ ЮЖНО-АФРИКАНСКОГО БАНКА ДАННЫХ. В ГОСТЯХ У ПЛЕМЕНИ ПОБЫВАЛ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ГОРНОДОБЫВАЮЩЕЙ КОМПАНИИ „ЮНАЙТЕД МАЙНИНГ". ГЕОЛОГИ КОМПАНИИ ОБНАРУЖИЛИ ЗДЕСЬ МОЩНЫЙ ПЛАСТ УРАНОВОЙ РУДЫ... ВОЗМОЖНО, РАДИОАКТИВНЫЙ ФОН СПОСОБСТВОВАЛ МУТАЦИИ В ЭКОСИСТЕМЕ САВАННЫ И ПРИВЕЛ К ПОЯВЛЕНИЮ ГИГАНТСКОГО СУХОПУТНОГО КРОКОДИЛА!
КУЛЕР, У МЕНЯ УШИ ВЯНУТ ОТ ТВОИХ ГИПОТЕЗ... СПАСИБО ЗА ИНФОРМАЦИЮ... И ПОМОЛЧИ, ПОЖАЛУЙСТА.


ВАКОБЕ! ВАКОБЕ МАПАТЕ УКАГА!


ЧЕРТ ПОДЕРИ! ЭТО ЖЕ СЕНДИ!
ТЕЛО БУКВАЛЬНО РАЗОРВАНО, ДЭВИД! МОЖЕТ БЫТЬ ЛЕВ?
ТЕМА


КОСТИ ПЕРЕЛОМАНЫ... ОГРОМНЫЕ РВАНЫЕ РАНЫ... ЛЕВ НА ТАКОЕ НЕ СПОСОБЕН, МИСС КРУЗ...
СТРАННО...


ДА, Я ПОДУМАЛА О ТОМ ЖЕ... КЕМ БЫ НЕ БЫЛ ЭТОТ ХИЩНИК, ОН УБИВАЛ НЕ РАДИ ДОБЫЧИ. ИНАЧЕ МЫ ВРЯД ЛИ НАШЛИ БЫ ВСЕ ЧАСТИ ТЕЛА БЕДНЯГИ...
НИКОГДА НЕ ВИДЕЛ НИЧЕГО ПОДОБНОГО.
3

Д-ДАРА! ТЫ ДОЛЖНА ПОСМОТРЕТЬ НА ЭТО... О, БОЖЕ! КАЖЕТСЯ, ПОКОЙНЫЙ **СЕНДИ** НАШЕЛ ЕГО!..

МОЕ ЗНАКОМСТВО С КЛАССОМ ДИНОЗАВРОВ ОГРАНИЧИВАЕТСЯ ИГРОЙ "TRESPASSER" И ЕЩЕ ФИЛЬМАМИ СПИЛБЕРГА, НО МНЕ КАЖЕТСЯ, ЭТО СЛЕД ТИРАННОЗАВРА!

КАЖЕТСЯ, Я ЧТО-ТО СЛЫШУ... КТО-ТО ПРОДИРАЕТСЯ СКВОЗЬ ЧАЩУ, К НАМ СЮДА.

МЫ НА ОТКРЫТОМ ПРОСТРАНСТВЕ! НАДО УКРЫТЬСЯ В ЧАЩЕ!

МОЖЕТ ВРАССЫПНУЮ?!

БЕСПОЛЕЗНО! **СЕНДИ** ЭТО НЕ СПАСЛО!

РРОАААААРРР

КРАК

4


ГРАРРХ!!!
ААА...
СТРЕЛЯЙТЕ, ДЭВИД! СТРЕЛЯЙТЕ!


ПАТ! ПАТ! ПАТ!


АГГРААРХ!
ТОММБ
А-А-А!!




КУЛЕР, НЕ ДВИГАЙСЯ! Я ПРИКАЗЫВАЮ, ЗАМРИ!!!


5


РРРРОНХ!!
ТОННК


АААА!!!


ПОЛУЧАЙ, МЕРЗКАЯ РЕПТИЛИЯ!


?!!
КЛАНК


ГРАРРХ!!
АААА!..


ВОТ УЖ НЕ ДУМАЛ, МИСС **КРУЗ**, ЧТО ВЫ СПОСОБНЫ СРАЖАТЬСЯ В РУКОПАШНУЮ С ДИНОЗАВРАМИ! ЭТО БЫЛО ВОСХИТИТЕЛЬНО! ВЫ ТАКАЯ!.. ВЫ!..


НЕКОГДА РАСТОЧАТЬ КОМПЛЕМЕНТЫ, **ДЭВИД**. ЭТУ ТВАРЬ НАДО ДОГНАТЬ! КАЖЕТСЯ, Я ПОНЯЛА, ЧТО ЗДЕСЬ ПРОИСХОДИТ...
ТЕМА
6


ОН ПРОЛОЖИЛ ЦЕЛУЮ ПРОСЕКУ! ТУТ И РЕБЕНОК СМОГ БЫ ИДТИ ПО СЛЕДУ. НО ЧТО МЫ БУДЕМ ДЕЛАТЬ, КОГДА НАЙДЕМ ЕГО? МНЕ ПОКАЗАЛОСЬ, ЧТО ПУЛИ ОТСКАКИВАЮТ ОТ ЕГО ШКУРЫ...
РАЗУМЕЕТСЯ, ОТСКАКИВАЮТ! ШКУРА-ТО ИЗ ПУЛЕНЕПРОБИВАЕМОГО ПЛАСТИКА!


ВЫ ХОТИТЕ СКАЗАТЬ, ЧТО ЭТО РОБОТ? РАДИОУПРАВЛЯЕМАЯ МАШИНА?!
ВОТ ИМЕННО.
КОГДА Я ПОВРЕДИЛА НОЖОМ ЛИНЗУ ОБЪЕКТИВА, ЗАМАСКИРОВАННУЮ ПОД ГЛАЗ, ТЕ, КТО ИМ УПРАВЛЯЮТ, РЕШИЛИ ЕГО ЭВАКУИРОВАТЬ. ОНИ БОЯТСЯ ОГЛАСКИ...


ЧЕРЕЗ НЕСКОЛЬКО МИНУТ ОНИ НАСТИГЛИ БЕГЛЕЦА... ЯЩЕР СТОЯЛ В ПОЛНОЙ НЕПОДВИЖНОСТИ НА ОТКРЫТОМ ПРОСТРАНСТВЕ, В НЕСКОЛЬКИХ МЕТРАХ ОТ ОПУШКИ ДЖУНГЛЕЙ, НЕ ОБРАЩАЯ ВНИМАНИЯ НА ПОДЛЕТАЮЩУЮ К НЕМУ МЕТАЛЛИЧЕСКУЮ СТРЕКОЗУ...
КАЖЕТСЯ, МЫ ВОВРЕМЯ... ЭТОТ ВЕРТОЛЕТ ПОСЛАН, ЧТОБЫ ЗАБРАТЬ ЕГО НА БАЗУ ДЛЯ РЕМОНТА... У МЕНЯ ЕСТЬ ПЛАН.


ФХУД
ФХУД


„РАМФОРИНГ-1" ВЫЗЫВАЕТ ГНЕЗДО! ТИ-РЕКС НА МЕСТЕ! ПРИСТУПАЮ К ПОГРУЗКЕ.
UM
UM
7


ТЕЛЕМЕТРИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ ЧАСТИЧНО НАРУШЕНА, ЭД! НАМ ПРИДЕТСЯ ПОВОЗИТЬСЯ, ПОКА ЗАПИХНЕМ ЭТУ ТУШУ В ВЕРТОЛЕТ...
ОСТОРОЖНЕЕ С ДЖОЙСТИКОМ, ЧАРЛИ! УПРАВЛЕНИЕ ПО КАБЕЛЮ НЕ ТАК УДОБНО, КАК ПО РАДИО!
ПОТОРОПИТЕСЬ! ШЕФ И ТАК В ЯРОСТИ, ЧТО ОПЕРАЦИЯ ПОД УГРОЗОЙ СРЫВА! ЧЕРТ ПРИНЕС СЮДА ЭТИХ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ!


НИ С МЕСТА! РУКИ ВВЕРХ! ВЫ ОКРУЖЕНЫ!!



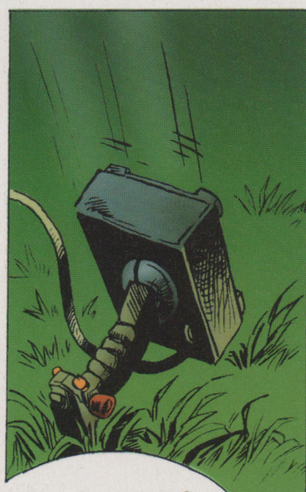

ТЬЮУВ!
ТЬЮУВ!
ТАНГ!
ТАНГ!
ТЕМА




МАКС, НЕМЕДЛЕННО ВЫЗЫВАЙ БАЗУ! КАЖЕТСЯ, НАС НАКРЫЛИ!
А, ЧЕРТ! СЕЙЧАС...

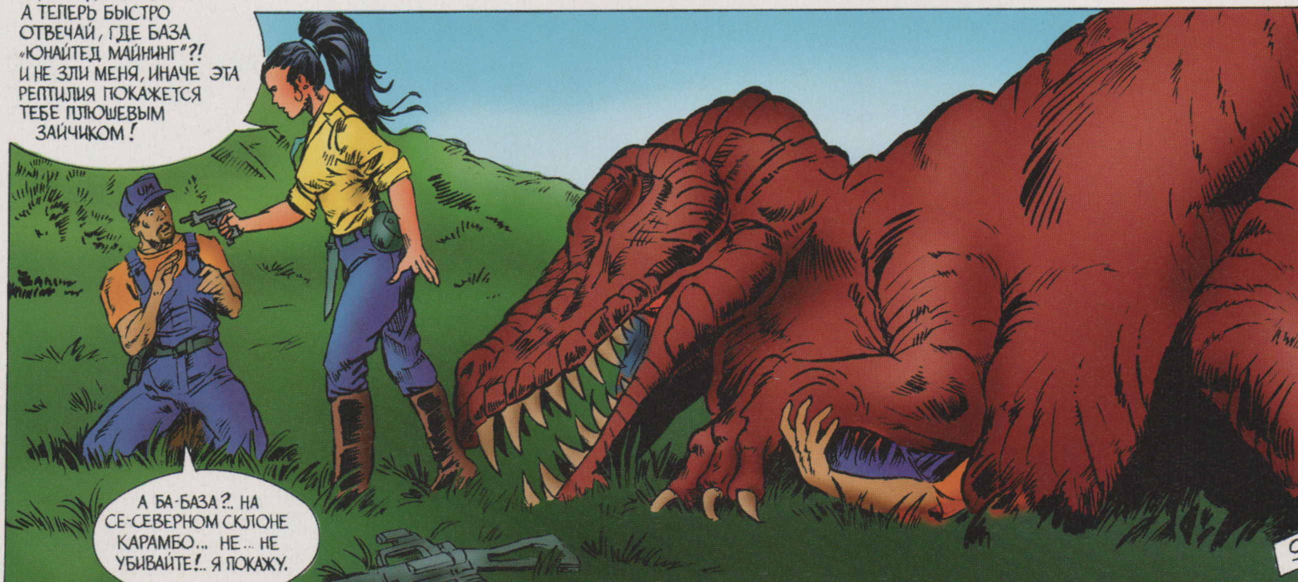

ДАЖЕ НЕ ДУМАЙТЕ! И НЕ ДЫШИТЕ!..
8

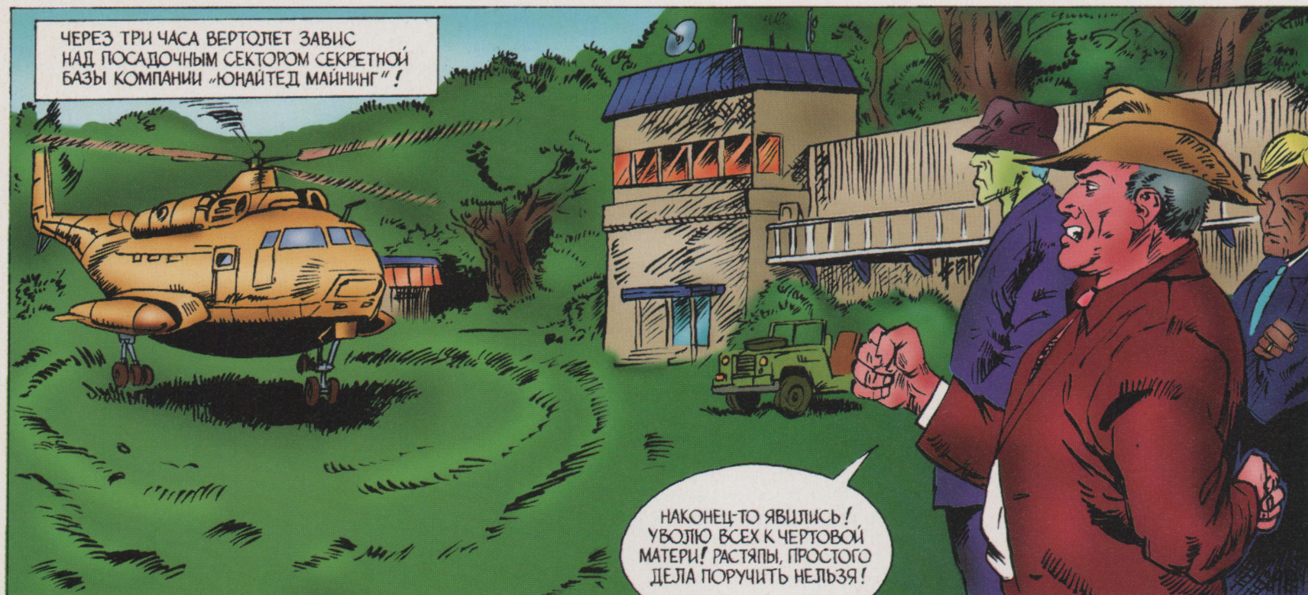

ДАЙ КОМАНДУ ТИ-РЕКСУ, ЧАРЛИ! РАЗОРВИ ЭТУ СТЕРВУ НА КУСКИ!!
ТАНГ!
АЙ-АЙ!




ДААА!!
ХРАСТ!


О-О, ДЕРЬМО!


НУ, ЧТО ДОИГРАЛСЯ? А ТЕПЕРЬ БЫСТРО ОТВЕЧАЙ, ГДЕ БАЗА «ЮНАЙТЕД МАЙНИНГ»?! И НЕ ЗЛИ МЕНЯ, ИНАЧЕ ЭТА РЕПТИЛИЯ ПОКАЖЕТСЯ ТЕБЕ ПЛЮШЕВЫМ ЗАЙЧИКОМ!
А БА-БАЗА?.. НА СЕ-СЕВЕРНОМ СКЛОНЕ КАРАМБО... НЕ... НЕ УБИВАЙТЕ!.. Я ПОКАЖУ.
9


ЧЕРЕЗ ТРИ ЧАСА ВЕРТОЛЕТ ЗАВИС НАД ПОСАДОЧНЫМ СЕКТОРОМ СЕКРЕТНОЙ БАЗЫ КОМПАНИИ „ЮНАЙТЕД МАЙНИНГ"!
НАКОНЕЦ-ТО ЯВИЛИСЬ! УВОЛЮ ВСЕХ К ЧЕРТОВОЙ МАТЕРИ! РАСТЯПЫ, ПРОСТОГО ДЕЛА ПОРУЧИТЬ НЕЛЬЗЯ!


ГРАРРР
ЧТО?! ЧТО С НИМ?! ОСТАНОВИТЕ ЕГО! ОСТАНОВИТЕ!!


СПОКОЙНЕЕ, ГОСПОДА! ТИ-РЕКСИК ЕЩЕ НЕ ОБЕДАЛ СЕГОДНЯ!


МОЛОДЧИНА, КУЛЕР! ЛОВКО ТЫ УПРАВЛЯЕШЬСЯ С ЭТИМ РОБОТОМ!
ТЫ ЗНАЕШЬ, ЭТО НАМНОГО ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ ИГРАТЬ В „CARNIVORES".
ФЛАП
ФЛАП
ФЛАП

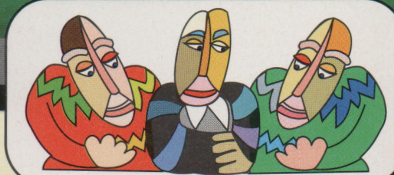

ТУ
А ВОТ И ТЕЛЕВИЗИОНЩИКИ! Я ДУМАЮ, ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЯ С ПРЕЗИДЕНТОМ „ЮНАЙТЕД МАЙНИНГ" ПРОЙДЕТ УСПЕШНО.
ТЕМА
10

Ну что же, дорогой наш читатель! Вот и дожили мы до самого почти конца журнала, а заодно и до самого последнего месяца лета. Между прочим, этот самый месяц август — время довольно-таки примечательное. Самый напряженный месяц в году. С 1 августа по 1 сентября мы будем отмечать последовательно: 85-ую годовщину Первой мировой войны, 54-ую годовщину Хиросимы, 8-ую годовщину «путча» и 60-летний юбилей Второй мировой войны. Да, еще и затмение 11-го числа.... К чему это я? Просто в нашем журнале, как и в августе, случается всякое. Особенно в «Ящике для Мусора». Пояснять, что за «ящик», почему он такой и зачем нужен, я особо не буду: надоело за предыдущие номера, честно скажу. Типа просто читайте, и когда уши начнут заворачиваться в трубочку под грузом нависшей на них лапши, знайте: именно так все и было задумано бессменными и беспощадными ведущими этой безалаберной рубрики — Тремя маститыми Краеведами и примкнувшим к ним Александром Казаковым. Эти легендарные личности обладают одним качеством, чрезвычайно редким (и от того совершенно бесценным) в наш век повальной специализации и засилья образованщины: что Казаков, что Три Краеведа в жисть ничему не учились, ни в чем толком не разбираются, холят и лелеют свое невежество, а посему любую проблему могут рассмотреть свежо, оригинально и в самой неожиданной позиции... Поскольку магия, астрология и прочие теософии, как известно, ныне как раз являются могучим бастионом невежд всех мастей — наши Краеведы, как невежды патентованные, просто не могли обойти вниманием все эти эзотерические прибабахи...



Магия бессмертна

Апокалипсис от Трех Краеведов



...Мы, Краеведы, заметили, что с недавних пор в мире все пошло наперекосяк. Снова поднимают голову мистические культы и эзотерические учения, экстрасенсы обогнали по плодовитости австралийских кроликов, очереди к астрологам заменили советские очереди за колбасой, а манихеи не уступают ныне тараканам по трем основным параметрам (численность, выживаемость и уровень интеллекта). Вдобавок магия и прочие знамения начали активно проникать даже в частную жизнь. Например, на днях было нам знамение грозное, большие перемены предвещающее. Александр Казаков, который всегда клялся, что останется принципиальным ламером и чайником до конца дней, сломался, не выдержал: впервые в жизни отвинтил кожух системного блока и сам установил модем. Что бы вы думали? На другой же день в редакции рухнул Internet. И посейчас лежит. А Первому Краеведу так вообще был вещий сон: приснилась его предпоследняя любимая женщина, которая три месяца назад заняла у него 150 баксов и с тех пор скрывается в одном древнерусском городке. Вскоре после этого был Первый Краевед оштрафован на такие же 150 баксов за чересчур успешное краеведение. Отчего даже бросил пить и ушел в тамплиеры.

Иными словами, магия просто поперла через край. Третий наш Краевед, узнав обо всем этом, впал в необычайное возбуждение, начал заикаться, плеваться и размахивать руками. Проведя ритуал изгнания бесов и немного успокоив болезного, нам удалось выяснить, что с ним тоже случилось нечто подобное, только еще кучерявее. Подробный и правдивый отчет о зловещих его похождениях перед вами.

Я умру, когда придет суббота...

Здрасте. Тут со мной произошло вот что. Шел я по своим краеведческим делам, двигался по краю мелким скоком, чтобы не зашибли ненароком, сами знаете, что у нас за край — самый краевой в мире край. И тут, как прыщ на ровном месте, попался мне на пути компьютер.

— Чей? — спросил я аборигенов края.

Аборигены объяснили.

— А где он? — продолжил я исследование.

— Он в отпуске, — пояснили мне.

И подумалось мне, что удача сама пришла в мои руки. В виде временно ничейного компьютера. Ведь когда человек в отпуске, он своего компьютера не видит, а значит, не зашибет.

Вы можете поинтересоваться, с чего бы это безымянному владельцу меня зашибать. Поясняю. Я давно здесь брожу, исследую в меру сил, но такой удачи мне еще не выпадало. Никогда еще я не потрошил компьютера. Вот все потрошил,

а компьютер как-то не попадался. Я имею в виду временно ничей. Даже самый завалящий.

Еще вы можете поинтересоваться, а не пришло ли мне в голову, что вернется человек из отпуска, узнает об акте вандализма и точно зашибет. Пришло, я вообще думаю, как шахматист Ботвинник. На много шагов вперед. Но мне подумалось: ведь когда еще это будет, отпуска у них, аборигенов, немаленькие. Да за это время что угодно может произойти-случиться. Может даже я его как-нибудь (компьютер, конечно, не аборигена же) обратно запотрошу. Поглядим.

Остался еще один невыясненный вопрос. Ну я его и задал:

— А он, компьютер этот, он как, завалящий?

Аборигены глаза повылупили и как завопят:

— Ты что! Это ж верстальная машина! Она самая крутая!

Этот их молодежный базар я знаю. Крутая не потому, что как Монблан. Это потому, что не завалящая. Но вот почему машина?.. Колес-то нет...

Аборигены смотрели с выдержкой и любопытством. Консервный нож этот ящик брал с большим трудом. Какая-то странная жесть. Посоветовали отверткой. Действительно помогло. Отгибаешь отрезанное отверткой и дальше ножиком. Отрезал — отогнул, отрезал — отогнул. В общем, вскрыл. Посмотрел. Не поверил, сново посмотрел. Нет там никаких мозгов! А говорили — 128 метров...

Там железки сплошные. Ну, то есть, мне сказали, что железки. На самом деле они зеленые и пластмассовые. Мир полон парадоксов.

И вот, выковырял я самую длинную «железку» и поинтересовался.

— Да это ж Вуду. Два.

— Чего два? — спросил я и выглядел, должно быть, не очень умно.

— Вуду два.

— А зачем? — я гнул свою линию, холодея и глупея дальше.

— Так это же самое главное!

Дальше я компьютер не потрошил.

Дорогие читатели, я долго думал после того происшествия. Дрожал и думал. Никогда не потрошите компьютеры! Ведь, здраво рассуждая, компьютер — это святилище. Святилище Вуду. Причем даже двух.

Иначе просто не может быть. Ведь Вуду — это религия, насчитывающая порядка пятидесяти миллионов верующих во всем мире. По верованиям Вуду, весь мир заполнен Лоа. Это такие божества или духи — точно никто не знает. Есть Лоа добрые, есть злые, все как у людей. И что выходит? Выходит, что внутрь компьютера, когда вы включаете его в розетку, приходят эти самые Лоа. Минимум два. Я давно подозревал, что человек перед компьютером — колдун.

Практика подтвердила мои жуткие подозрения. Компьютерщики мужского пола — сплошь унганы, то есть общающиеся с Лоа. Девицы, ясное дело, мамбы. Теперь мне понятны и эти ночные бдения, и красноглазость и неумеренное потребление разнообразных напитков. А некоторые особо



заядлые геймеры превращаются в самых натуральных зомби... Это Лоа, Лоа захватывают их души!

Вот вы не понимаете, почему компьютеры «виснут». А все просто, как дважды два. Всем известно, что внутри операционных систем живут гремлины. Характер у них совсем не ангельский. И когда гремлины не ладят с Лоа, определенно происходит что-то нехорошее. Имя нехорошему — глюк. А уж когда приходит барон Суббота, главный Лоа мира мертвых, тогда компьютер, ясное дело, дохнет. Вот почему правоверные евреи по субботам не работают и вообще притворяются уже мертвыми. Им хорошо, они убереглись. А я — нет.

Вот так. Сколько мне осталось жить, я приблизительно знаю. Когда этот унган вернется из отпуска, вот тут на меня Субботу и напустят. Там, оказывается, крутить надо было, а не отгибать.

Мы нашего Третьего отпоили колдовскими зельями и, отпоенного, положили в центр меловой пентаграммы. А сами стали думать: отчего да почему творится такое? И было Второму Краеведу озарение, отчего и почему (обычно озарения — функция Первого Краеведа; но он, как уже сказано, как раз в это время в состоянии жестокой абстиненции тыкался по редакционным углам в поисках Монсегюра...). Вот оно, это озарение.

Компьютеризация в мире духов



Прогресс — палка о двух концах, это я вам как краевед заявляю со всей ответственностью. Вон народ в космос вовсю летает, телевизоры делает, электронику всякую точную, и в то же время чем дальше этот самый космос осваивается и больше телевизоры становятся, тем больше случается всякой мистики, магии и иже с ними. Вот, например, много народу верило в магию в конце прошлого века, когда паровозы ездили, а самолетов еще не было? Мало народу верило, всех больше волновали социальные проблемы. А теперь... не то что верят в нее, а собственноручно ежедневно ею занимается куча народу во всем мире. Я вон вчера, например, сам «залечил» сто восемь монстров с помощью всяких недобрых огненно-деструктивных заклинаний. В былое время меня бы за такое на костре сожгли, а теперь это в самом что ни на есть порядке вещей. Ну «залечил» и «залечил», здорово, иди ужинать.

Тут проницательный читатель, конечно, заметит, что эта моя магия ненастоящая, а виртуальная, и потому как бы все понарошку. Вроде как оттого, что в наше время

магия стала возможной исключительно благодаря научно-техническому прогрессу, она как бы имеет право на жизнь, потому что ее все равно на самом деле нет. Ну, во-первых, магия — она всегда виртуальная. Всякие там демоны средневековые тоже материального тела не имели, это вам любой Тертуллиан или Лев бен Бецалель скажут. А порчу самую натуральную, между прочим, и нынешний виртуальный демон может подпустить. Только это «вирусом» называют из соображений маскировки. А вот в начале века магии вообще никакой не было, ни понарошку, ни как бы то ни было еще. Разве что черти иногда являлись людям и принимались разговоры разговаривать. Но это было редко и, как правило, списывалось исключительно на употребленное накануне. Теперь же монстры, черти, ангелы и маги являются людям с завидной регулярностью. Раньше, давным-давно, вызвать, например, демона мог только специально обученный человек, которого еще не успели сжечь на костре. Теперь это запросто сделает школьник: достаточно воткнуть куда надо CD с игрушкой типа Dungeon Keeper — и вперед.

То есть просвещение применительно к магии — штука двусмысленная. То, что в средние века крестьяне, вовсю общавшиеся с потусторонними силами, не пользовались микроволновой печью, вовсе не значит, что мы их чем-то лучше. Их, как известно, потом добрые дядьки «просветили». Они научились пахать на тракторах, звонить по телефону и забыли, как вызывать чертей и демонов. Само собою, черти с демонами и появляться почти перестали, раз не зовут. А теперь просвещение дальше зашло: потомки крестьян нынче умеют ездить на авто, жарить бутерброды в гриле и... истреблять чертей и демонов в компьютерных играх. И раз мы снова так активно их вызываем через свои сидюки — что же удивительного, что они снова приходят?

Вот и говорите теперь, что наука истребляет мистику...

...В этот момент Первый Краевед нашел-таки Монсегюр где-то в пятом углу редакции, «ограалился», приобщился к космическим тайнам через мистическое созерцание пупка Вуды Краш, прослезился и заявил, что готов изъяснить таинственную связь игр и магического ренессанса. Поскольку ни в играх, ни в магии Первый Краевед никогда ничего не смыслил — значит, как оно всегда и бывает в жизни, он больше других достоин звания Верховного Адепта Игромагии, и его мнение заслуживает внимания.

Дегустация змеиного хвоста

Внемлите, люди, ибо мне удалось открыть великую тайну взаимосвязи Игр и Реальности. А именно, напоминают эти две сущности великую мистическую Змею Кундалини, каковая с начала времен занимается тем, что сосет свой собственный хвост. Такой, видать, приятный вкус у того хвоста, что по сию пору никак не разомкнется Змея Кундалини, образуя священный круг причин и следствий. И надлежит нам всем уповать, что устойчивость того вкуса превосходит все известное, даже «Стиморол»; ибо когда хвост «выдохнется» и разочарованная Змея разомкнется — тут-то всему конец и настанет.



Действительно, что такое Игра? Игра вообще, частным случаем которой является Игра компьютерная? Натурально, в основе Игры лежит, во-первых, подражание, то бишь симуляция чего-то из реальной жизни. Верно это для всех Игр, начиная от солдатиков и кончая регби. Потому что древняя игра регби очень точно имитирует бытовые реалии первобытного общества, когда два изголодавшихся племени загоняли одного-единственного тощего поросенка, а потом начинали его друг у друга отнимать. Во-вторых, в основе их — принцип состязания, то есть символическая борьба за существование. А это значит, что любая Игра порождается Реальностью и из нее исходит. Ну, сие очевидно. Не так явно то, что в своем высшем развитии Игра сама уже подпитывает и порождает новую Реальность, превращается в совершенно серьезное дело. Например, Петр Первый с его потешными солдатами и потешным флотом на Переяславльском озере. Сперва была игра в живых солдатиков и игрушечный ботик; потом — потешный батальон и действующие модели фрегатов в 1/2 натуральной величины; а потом потешные полки разбили стрельцов, а флот взял Азов... Или вот Шекспир. Нынче многие уверены, что никакого Шекспира не было, а писала под этим псевдонимом группа скучающих аристократов. Этакая у них была литературная игра, мистификация общественности в развлекательных целях. И что вышло? Тех аристократов никто не помнит, а Шекспир живее всех живых... Иными словами, если очень долго и усердно во что-то Играть, то это мало-помалу



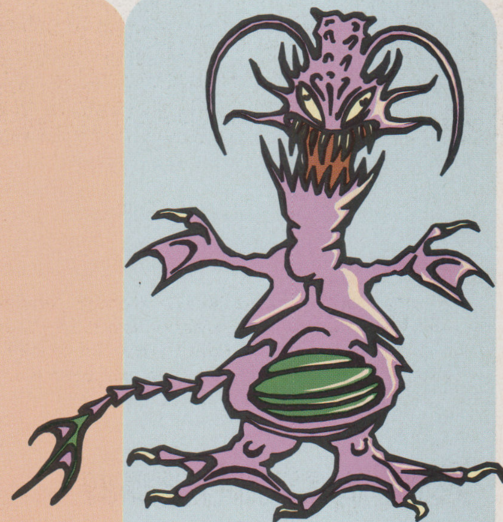
становится Жизнью. Поэтому умоляю вас, уважаемые читатели, если вам дорог рассудок и душевное спокойствие, не переходите за грань! Ну что вам, в самом деле, в тех Might&Magic или Requiem? Ведь есть же, в конце концов, вещи безопасные: тетрис... преферанс... флайт-симуляторы... безалкогольное пиво... никотиновые пластыри... секс по телефону...

Тут Первый Краевед начал заговариваться, и мы отключили его... микрофон. Действительно, про флайт-симуляторы это он зря. Если из-за неумеренного «потребления» игр в жанре fantasy в мир вернулась магия, что же по его собственной теории получится в случае эпидемии флайт-симуляторов? Уж лучше гоблины... Кроме того, все призывы от чего-то там отказаться — дело совершенно непрактичное. Вы представляете себе геймера, который не прикупит Wizardry VIII только потому, что у него по ночам полтергейсты по квартире шастают? Не-ет, нам с этим жить, и надо не паниковать, а как-то приспосабливаться. Так что напоследок — парочка полезных советов, любезно предоставленных одним из наших авторов, шаманом-любителем.

Компьютерный шаманизм: маленькие хитрости

...Отчего да почему заклятие, могучее и древнее, лежит на машинах хитроумных, компьютерами именуемых — то мне неведомо. Ибо по натуре не теоретик я, но практик, жизнь себе и прочим облегчить тщащийся, о высоких материях же пусть мудрецы беспристрастные думают. Однако же сам факт могучих заклятий непреложен и каждому очевиден; оттого и посвятил я большую часть своей жизни созданию нового течения магии — шаманизму игровому. Ибо нет злобы, сильнее той, что сжигает разум мой при зависании игры на месте, самом интересном. Начинал я свои изыскания после Wing Commander'а, когда возвернувшись после успешно выполненной миссии, при посадке на авианосец, отказывался компьютер крутить винтом и мигать лампочками. И воспользовался я первейшим законом магическим — Законом Подобия. Создал я подобие винту своему, благо, тогда сгоревших ST-251 найти не трудно было, и приделал к нему ручку, граммофонной наподобие. И ведь помогло! Ко времени, когда обычно крутиться винт отказывался, я уже ручку вращал на своем ручноприводном. И успешно посадку выполнял. Тут-то я и понял, что наука сия полезна крайне, а посему надо ее развивать всячески.

Отдельной отраслью наук тайных идут секреты игр, созданных под систему с именем грозным, произнести кое я не отважусь. Систему эту создал великий малефик и каббалист, черный маг по прозвищу Билл, магистр древнего ордена Мелкомягких. Великий некромант вызвал ее к жизни из тьмы запредельной через астральное окно и привязал к миру нашему за ручку дверную. Когда маги белые узнали об этом акте, противоречащем законам бытия, окрестили они систему прозвищем Маст Дай! Настоящее имя системы произносить не стоит, ибо это навлечь может на говорящего бед множество. Мы же, чтобы не гневить создателя ее, будем называть ее не Маст Дай, а, к примеру, *******. Так вот, однажды заметил я, что не раздаются звуки из карточки звуковой в авиасимуляторах, что лишь под ******* 95 идут. Взял я тогда молоток обыкновенный, тяжести повышенной, наложил на него заклятие «designed for Microsoft ******* 95» и скрепил его соответствующей печатью, что привело немедленно к исправлению ошибки новоявленной. Опосля долго я экспериментировал с печатию рекомой и к таким выводам пришел: на утюге чугунном печать способствует непоявлению блоков плохих на сейвах у игрушек, на лобзике приводит она к улучшению качества изображения на мониторах старых, а на топоре повышает устойчивость самой системы. Амулеты эти класть следует справа от монитора, дабы при проблемах можно было до них дотянуться.





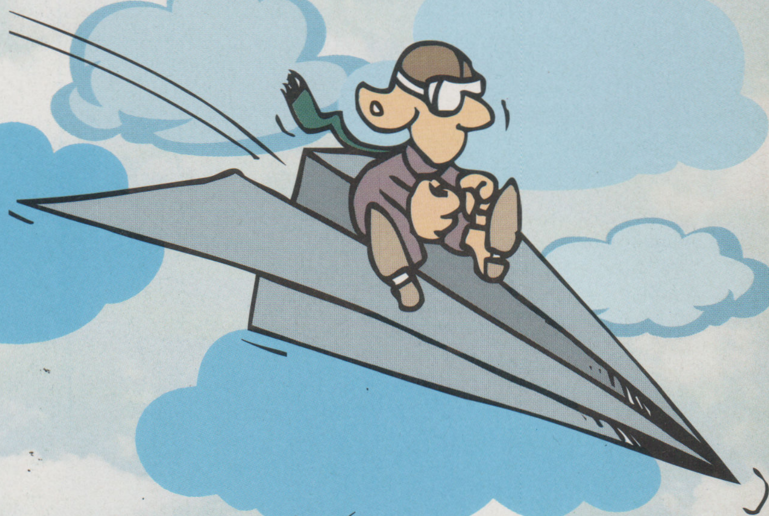
Единственный закон магический, что использовать при компьютере не стоит, — это второй закон. Закон Сродства. Обычный колдун на объект воздействовать может завладев каким-либо образом его частью, однако я заметил, что если у машины высокоточной вынуть или отпилить кусок какой, то работать она не будет совершенно. Так однажды, вытащив Паука из сердца машины, я был вынужден слушать лишь писки жалобные.

За сим прощаюсь с вами, надеюсь, что советы мои окажут помощь вам в борьбе с проклятиями. Призываю всячески продвигать игровой шаманизм и желаю всем удачного расположения светил небесных.

Так что не бойтесь ничего, дорогие геймеры! Смело вызывайте на честный бой демонов, управляйте ангелами, шастайте по Нереальностям и обкладывайте всех могучими заклинаниями. Все равно ведь бессмысленно вас призывать к осторожности, так что вперед и с песней! Но если вдруг Судный День настанет нежданно-негаданно, раньше срока, не дав доиграть очередной хит, и узрите вы настоящее и последнее Final Fantasy — не говорите, что вас не предупреждали... MG

Светозар Мересьев

Рожденный ползать летать не хочет



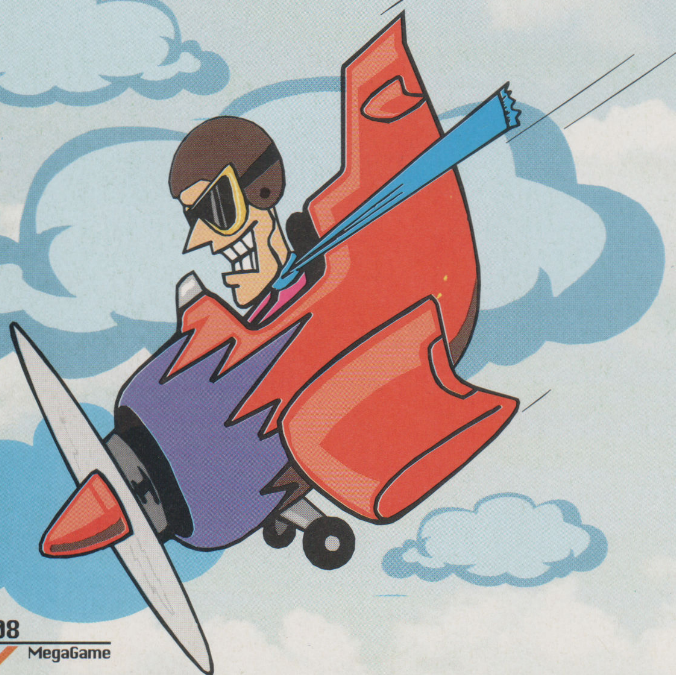
Письма нам в редакцию приходят самые разные. Кто-то нас хвалит, кто-то набирается смелости ругать (ну, набравшись-то, чего не вытворишь...). Некоторые вовсю нахваливают свои любимые игры и исповедуются, как без них им свет не мил. Таких мы изредка даже заносим в данную рубрику. Некоторые, наоборот, ругают свои нелюбимые игры и подробно объясняют, как они им поперек горла стоят. С такими мы не знали, чего делать, а тут возьми и сообрази: ведь это тоже «игры в ихней жизни». В жизни, однако, не только хорошее, но и плохое бывает; частенько жизнь теряет смысл, если нет объекта для ненависти, презрения и прочего самоутверждения. Многие люди сперва решают, что они ***не любят****, а потом уже, исходя из этого, определяют, что им следует любить. Что делали бы вегетерианцы, не будь на свете мяса? Как антисемиты жили бы без евреев? Поэтому нижеследующее письмо вполне вписывается в рубрику...*

Я не люблю авиасимуляторы. Я никогда не любил авиасимуляторы и никогда их не полюблю. На этом крик души можно было бы и закончить. Но я постараюсь объяснить свою позицию, иначе это похоже на мнение товарища Шарикова, который очень не любил кошек. Просто не любил.

Когда-то, когда единственным доступным компьютером было чудо техники с титулом «286», попалась мне на глаза суперигра под названием «Retaliator». Был у нее только один недостаток: никак я приземлиться не мог. Единственная моя удачная посадка была произведена при помо[illegible]апульты. Эх, жалко, что в Америке не все пилоты такие, как я. Иначе мы бы их просто экономически задавили, при стоимости самолетов-то.

Потом был F-22, затем еще что-то, но все время меня преследовала одна и та же беда — посадка. Вся эта имитация боевых будней над Ираком и Афганистаном пулеметно-ракетные перестрелки — все это здорово, но не для меня. Летать хорошо, но лучше низехонько так, что твои крокодилы.

И, купив свой первый ПК, я поставил себе боевую задачу — больше ни одной «леталки» в доме. С тех пор так и повелось. Приду в магазин, прищурясь огляжу полки и спрошу хитренько: «А что у нас новенького?».



Продавец начинает суетиться, кричать о последних новинках и предлагает на выбор: Microsoft Flight Simulator, TFC, Israel Air Force и тому подобные крылатые штучки. А я так пресыщено отвечаю: «Не-е-е, этого нам не надо». И беру себе что-нибудь вроде Baldur's Gates или HMM III. Все ближе к земле.

Но однажды, не помню уж какими путями, на мой стол попал диск с красивым «кукурузником» и надписью «Red Baron II». Наверно, в форточку залетел. Поглядел я на него, поглядел. Дай, думаю, попробую. И попробовал. И еще месяц пробовал, пока диск не запилился. Да, я опять не мог приземлиться, бойцы моего отряда были тупы, как винные пробки, а враги стреляли со снайперской точностью из самых немыслимых положений. Но я нашел свое предназначение. Была в игре такая опция DogFight. Это когда ты уже в воздухе, а тебе навстречу летят немецкие асы во главе с бароном фон Рихтхофеном на его красном триплане. Вот где душа поет и крыша едет. Головокружительные трюки, финты, трассы пулеметных очередей. Когда при выполнении «мертвой петли» или горки, которую просто технически невозможно было выполнить на самолетах того времени, отрываются крылья и медленно планируют вниз, а ты их с ревом обгоняешь — вот оно. Но самое главное — после победы не нужно было ПРИЗЕМЛЯТЬСЯ. Счастье-то какое! На целый месяц эта игра примирила меня с существованием авиационных симуляторов. Я даже начал с интересом поглядывать на новые «леталки» и с тоской провожать взглядом авиалайнеры.

Честно говоря, я до сих пор не пойму людей, которые тратят огромные деньги, стремясь успеть за прогрессом компьютерного рынка, приобретают все больше памяти, все новые ускорители и навороченные джойстики, все более крупные мониторы. Зачем, господа? Затем, чтобы из миссии в миссию выполнять один и тот же набор действий: двигатель, шасси, уклонение, ракеты, посадка? Ладно еще, если вас в детстве обошло счастье и попытка поступить в летное училище оказалась неудачной. Но так, просто со скуки или от извечного желания всех ползающих оказаться хоть немного выше других? Чур меня, чур!

До сих пор я с тоской поглядываю на стоящую на самом видном месте коробку из-под «Red Baron»; уже и на моем компьютере появился 3D-ускоритель, добавилось памяти, но я так и не купил «Red Baron 3D». Я не люблю авиасимуляторы, господа... MG

БЕЗОПАСНОСТЬ ОТ . . .

SAMSUNG

Новая линия мониторов SyncMaster серии Delphinus.

Мониторы Samsung — лидеры рынка, получили около 200 наград из 27 стран мира за качество, надежность и техническое совершенство, а также за усилия по сохранению окружающей среды. Более 120 ведущих изданий и организаций мира отдали предпочтение мониторам SyncMaster



•Пониженное электромагнитное излучение •Эргономичная панель управления монитором •Соответствие стандартам MPRII/TCO' 95 •Производство с учетом нового стандарта TCO' 99 •Поддержка стандарта NUTEK, программы EPA Energy Star •Первые в получении знака "Nordic Swan" (Защита окружающей среды) •Первые в мире в получении сертификата соответствия TCO '99 •Получен полный перечень соответствия основным мировым стандартам по эргономике и безопасности





NUTEK



	SYNCMASTER 450B	SYNCMASTER 550S	SYNCMASTER 550B	SYNCMASTER 750S
ЭЛТ	"14"	"15", FST	15" FST, MININECK"	"17", FST"
ВЕЛИЧИНА ЗЕРНА	0,28 мм	0,28 мм	0,28 мм	0,27 мм
ПОКРЫТИЕ ЭКРАНА	ESF	ESF	МНОГОСЛОЙНОЕ	МНОГОСЛ. (ВЫСОКОКОНТРАСТ.)
ЧАСТОТА ПО ВЕРТИКАЛИ	50~120 Гц	50~120 Гц	50~160 Гц	50~160 Гц
ЧАСТОТА ПО ГОРИЗОНТАЛИ	30~55 кГц	30~61 кГц	30~70 кГц	30~70 кГц
РАЗРЕШЕНИЕ (РЕКОМЕН.)	640X480/85 Гц	800X600/85 Гц	800X600/85 Гц	1024X768/85 Гц
(МАКС.)	1024X768/60Гц	1024X768/75Гц	1280X1024/60цГц	1280X1024/60Гц
МЕНЮ НА ЭКРАНЕ	–	–	НА РУССКОМ	НА РУССКОМ
ГАРАНТИЯ	2 Года	3 Года	3 Года	3 Года

Представительство компании Samsung Electronics в Москве
e-mail: info@samsung.ru web-site: http://www.samsung.ru,
Москва: (095) Формоза 234-2164, Вист 159-4001(10 линий), 273-9997, X-Ring 719-9580, Олди 178-9044, Роско 213-8001, Технотрейд 291-2686, НИКС 216-7001, Партия 742- 5000, 742-4000, R&K 230-6350, Валга 299-5756, Лизард 490-6536, Corvette 369-0694, Inel 742-6436, Сатурн 148-9461, Техмаркет Компьютерс 214-2121, SMS 956-1225, M.Video 921-0353, Desten Computers 195-0239, Almer 261-7129; **Новосибирск:** (3832) Нэта 54-1010, Квеста 33-2407, Адитон 28-5453; **Волгоград:** (8442) Вист 327-932; **Владивосток:** (4232) Информационные Системы 26-9055, Владтехно 26-8187; **Ростов на Дону:** (8632) Технополис 90-3111, Вист-Дон 63-5430, Микро Системс 63-5777, Зенит 38-6565; **Краснодар:** (8612) Владос 64-2864, 62-2541, Трэйд Мастер 55-5040, Компьютерные системы 55-9994; **Нижний Новгород:** (8312) Вист 67-7905, Юст 30-1674; **Екатеринбург:** (3432) Формоза 59-1868; **Иркутск:** (3952) Анком 51-0510; **Омск**: (3812) Вист 54-4384, Надежда 31-5658; **Ижевск:** (3412) Элми 23- 2026; **Тула:** (0872) Вист 20-0131; **Калуга:** (0842) Вист-Ока 55-8585; **Казань:** (8432) Абак 76-9559, Мэлт 64-2584; **Самара:** (8452) Хардлайн 73-3892; **Тольятти:** (8482) ИнфоЛада 40-6640, Альба 22-9453; **Уфа:** (3472) Форте 35-8914; **Сочи:** (8622) Юпитер-юг 99-8789; **Ю. Сахалинск:** (42422) СахИнфо 33-605; **Санкт-Петербург:** (812) Вист-СПб 325-6898, Формоза-СПб 119-5861, Ладога 325-8202, МТ Компьютерс 186- 9410, Партия Балтика 296-8094; **Хабаровск:** (4212) Амур 37-6587; **Находка:** (4236) EPSI 64-6680; **Саранск:** (8342) Фарго 17-0858; **Ставрополь:** (8652) Инфа 77-7777; **Владимир:** (0932) Кант 32-6080; **Орел:** (0862) Трио 42-9775; **Барнаул:** (3852) Алтай Компьютер Сервис 22-3361.

SAMSUNG ELECTRONICS